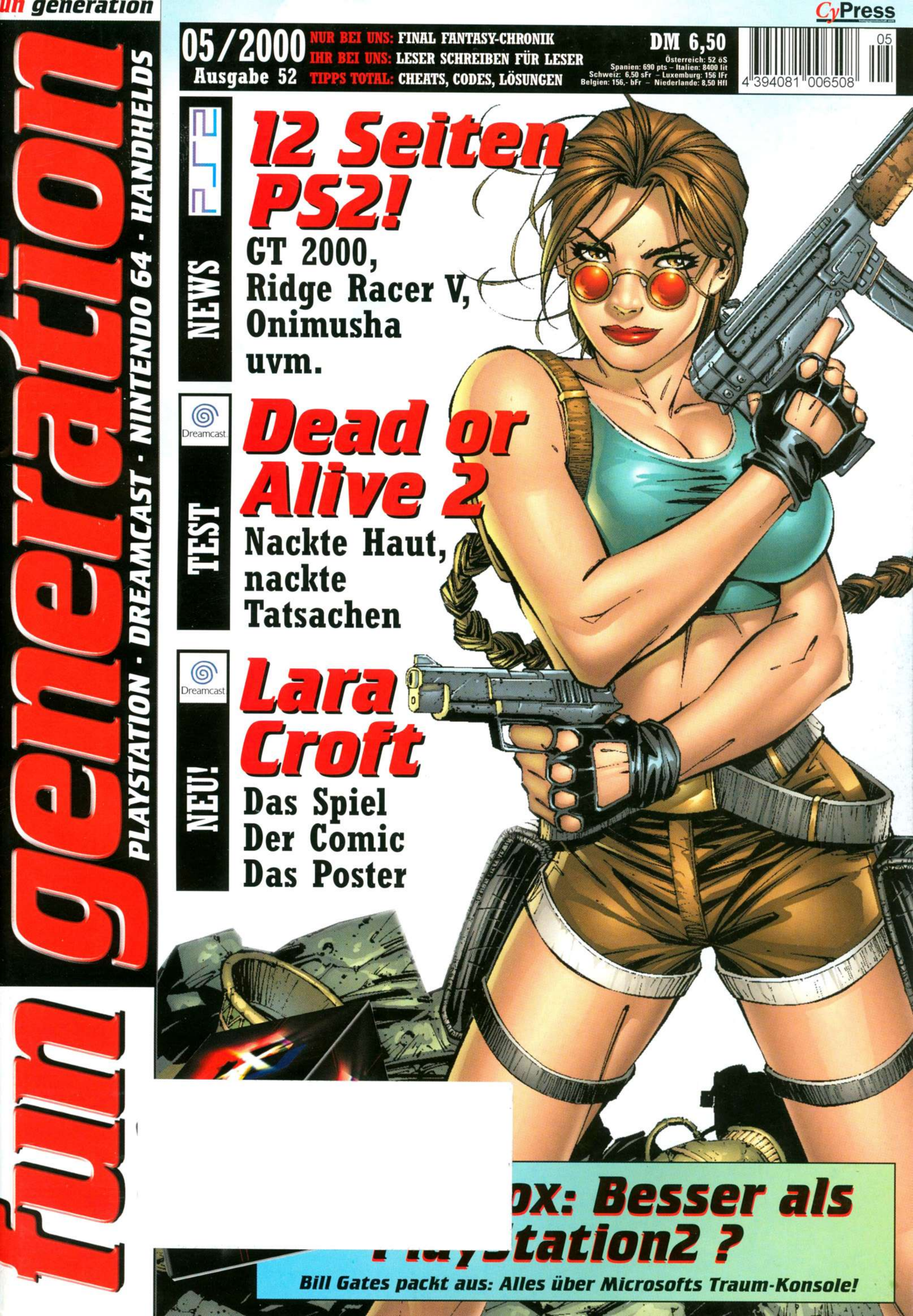


un generation
CyPress
05/2000
Ausgabe 52
NUR BEI UNS: FINAL FANTASY-CHRONIK
IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER
TIPPS TOTAL: CHEATS, CODES, LÖSUNGEN
DM 6,50
Österreich: 52 öS
Spanien: 690 pts – Italien: 8400 lit
Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr
Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
4 394081 006508
05
fun generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS
NEWS
12 Seiten PS2!
GT 2000, Ridge Racer V, Onimusha uvm.
Dreamcast
TEST
Dead or Alive 2
Nackte Haut, nackte Tatsachen
Dreamcast
NEU!
Lara Croft
Das Spiel
Der Comic
Das Poster
ox: Besser als
Station2 ?
Bill Gates packt aus: Alles über Microsofts Traum-Konsole!














MEXICO
55
S PR 181

# fundflaschen



Lagebesprechung in der fun-Grafik: Unser Team berät, wie es euer Heft noch besser machen kann. Das Team sind (von links nach rechts): Georg Behringer (Grafik), Simon Krätschmer (Redaktion), Robert Bannert (Chefredaktion), Daniel Johannes (Redaktion) und Stefan Kachur (Grafik).

**Game Boy Advance:**
**Stylisch steril oder kindlich kunterbunt? Nintendos erste Design-Studien für das Game-Boy-Advance-Gehäuse sind interessant bis hübsch – und werfen die Frage nach Nintendos Zukunftsplänen auf: Will der Hardware-Hersteller ein neues Image?**



## Liebe Leser,

Die Diskussionen reißen nicht ab: Seit dem Release der PlayStation 2 halten Internet-Foren, Chat-Räume und Fan-Kreise nicht mehr still. Die einen sind hellauf begeistert, die anderen pessimistisch, und die selbsternannten Fachleute der Videospielwelt kontern Sonys Markteinführung mit staubtrockener technischer Analyse: Da werden Polygone gezählt, was das Zeug hält, werden aus Medizin-Studenten auf einmal verkannte Meisterprogrammierer und fängt auch der letzte Vorschüler altklug zu fachsimpeln an. Eine These jagt die andere – aber unter dem Strich kommt nur wenig raus. So richtig komplett ist die Verwirrung allerdings erst, seit auch Microsofts Konsolen-Pläne Wirklichkeit geworden sind: PC-Monopolist Gates macht ernst. Pünktlich zur Game Developer Conference in San Jose hat der mächtigste Mann der (Computer-)Welt endlich den Release der X-Box bestätigt – Onkel Bill will auch ein Stück abhaben vom Konsolen-Kuchen. Und daß das größte Stück für den größten Kerl gerade mal groß genug ist, das hat Gates in seiner Rede mehr als deutlich gemacht: Microsoft will den Kampf der Konsolen um jeden Preis gewinnen. Und weil sich Gates dabei so ziemlich jeden Preis leisten kann, mutmaßen viele Insider schon jetzt über einen "Regierungswechsel" im Videospielreich. Woran liegt's? Hat der durchschnittliche Zocker vom Monopolismus endgültig genug – oder sind's nur die Freaks, die sich einen Wechsel wünschen? Auf der anderen Seite stehen die Skeptiker: Die fürchten schon jetzt um Systemabstürze auf der X-Box und wollen auf keinen Fall einen "verkappten PC" unter dem TV-Set haben. Aber schlußendlich sind alles nur wilde Theorien: Wie heftig es wirklich krachen wird, das weiß nur der liebe Videospielgott allein – bis dahin heißt es erst einmal "Abwarten!" und "Ruhe bewahren!". Schließlich läßt sich Sony die sauer erkämpfte Vormacht-Stellung so einfach nicht mehr entreißen – und auch Ex-Monopolist Nintendo will wieder kräftig mitmischen: Daß es dem ehemaligen Marktführer damit verteufelt ernst ist, hat er in den vergangenen Wochen mit den ersten Design-Studien seiner neuen Hardware-Generation bewiesen. Was viele verwundert hat: Was da aus den japanischen Design-Studios kam, war nicht etwa der erste Gehäuse-Prototyp für Dolphin – sondern Motive zu Nintendos neuem Handheld: Die Design-Ansätze für den Game Boy Advance reichen von kindlich verspielt bis hin zu durchgestylt und erwachsen. Ganz klar: Vielleicht präsentiert uns Nintendo hier nicht nur den möglichen Look für ihre nächste Konsole – vielleicht zeigt uns der Konzern hiermit auch Möglichkeiten für sein neues Marken-Image? Auf alle Fälle zeigt uns Nintendo so, wo man dort die Prioritäten setzt: Das klassische Konsolen-Image des Super-NES-Erfinders hat in den letzten Jahren stark gelitten – ob man sich jetzt deshalb bewußt auf's noch intakte Handheld-Image konzentriert? Was die Zukunft bringt, bleibt abzuwarten – fun generation bleibt jedenfalls am Ball, um euch auch weiterhin jeden Monat auf's Neue mit den neuesten Informationen und Trends aus der wunderbaren Welt der Videospiele zu versorgen.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schmökern! Mehr über die Eroberungspläne von Bill Gates und die Zukunftsvisionen der Entwicklerbranche erfahrt ihr in unserem Special über X-Box und die Game Developer Conference – ab Seite 14!

Euer *fun*-Team

# Inhalt Mai 2000

fun gen[...]

## Special



## Software News



## Tests

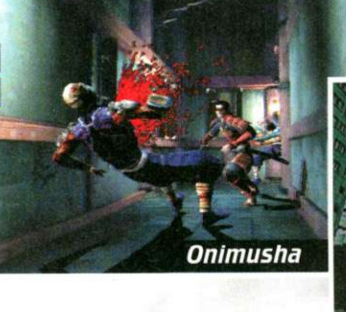



14 - 17


**Die X-Box**
Kampf der Giganten: Microsoft fordert Sony

**PlayStation 2: Die Offensive**
Alle Neuheiten im Detail


20-32



Onimusha


Ridge Racer V



GT 2000



**So erreicht ihr uns:**
**fun generation** Max-Planck-Str 13, (D) 97204 Höchberg
**Redaktions-Fax:** 0931 / 4 06 91 23
**Abo-Service:** 07132 / 95 92 31
**E-mail:** redaktion@fungeneration.com
**Spiele-Tipps:** Cypress-Hotline; jeden Dienstag von 18 bis 21Uhr; Tel.: 0931/ 4 06 91 70
**In Notfällen:** Täglich von 8 bis 24 Uhr; Tel.: 0931 / 82 46 68 (gebührenpflichtig: 3,63DM/Minute)



62 - 65

**Dead or Alive 2**
*Pralle Brüste & harte Fäuste*

**Galerians**
*Adventure-Innovation: PSI-Horror*



92 - 93



**Lara zum Mitnehmen!**
*Der Dreamcast-Test*
*Das Comic-Poster*

57 - 60





## Handheld-Tests



## NTSC-Tests



## Tipps & Tricks



## Rubriken

SQUARESOFT®

# Eine perfekte Geschichte ist wie ein Spiegel, in dem Du Dich selbst erblickst.

Betrete die mystische Welt von SAGA FRONTIER 2 und wähle die Rolle Deines Lebens. Spüre die Seele von Prinz Gustav XIII., vom Vater als Missgeburt geächtet und ins Exil verbannt, oder sieh mit den Augen von William Knight, dem Weggefährten und kampferprobten Abenteurer. Für wen auch immer Du Dich entscheidest – irgendwann wirst Du Dir selbst begegnen. Die atemberaubende Handlungsdichte von SAGA FRONTIER 2 entführt Dich in eine nicht enden



Lösungsbuch im Handel.

Komplett in Deutsch.

wollende Odyssee aus Raum und Zeit. Die flexiblen Handlungsstränge bieten unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten. Allgegenwärtige Gefahren und übermächtige Gegner liefern magische Duelle und facettenreiche Gruppenkämpfe und in nie da gewesenen Taktikschlachten wirst Du große Armeen befehligen. SQUARESOFT, die Macher der Final-Fantasy-Serie, haben eine Welt erschaffen, die Du schon bald Dein Zuhause nennen wirst.

SaGa Frontier 2

SaGa FRONTIER™ II




www.sagafrontier2.de

# News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Nach turbulenten Monaten, Fusion mit Virgin Interactive und schließlich Übernahme durch die französische Firma Titus findet Interplay wieder Zeit zur Spiele-Entwicklung. Dabei hat Firmengründer Brian Fargo die Next-Generation im Visier: "Mit gegenwärtigen Konsolen machen wir kaum Umsatz und müssen uns im Gegensatz zu anderen Firmen nicht groß auf eine neue Generation umstellen. Wir nehmen unsere besten Entwickler und setzen sie auf den 8-Milliarden-$-Konsolenmarkt an". U.a. entstehen bei Interplay ***Baldur's Gate 2, Star Trek: New Worlds*** und ***Giants***, das neue Spiel der Shiny-Deserteure ***Planet Moon*** (Bild: PC-Version). +++ Das erste Sega-Spiel für den Game Boy ist eine Umsetzung des Japano-Millionensellers ***Sakura Gaisen***, (alias ***Sakura Wars***) der Strategie- und Rollenspielelemente mit den grinsenden Teens einer Dating-Simulation vermixt - der Großraum Tokio schwört auf diese Genre Mixtur. Bei uns erscheinen jedoch weder die Saturn- und Dreamcast-Vorläufer, noch die kuriose Handheld-Umsetzung, die angeblich sogar eine Schnittstelle zum Dreamcast besitzt. +++ Link-Verbindung für die PlayStation2: Froms 3D-Roboterschlacht ***Armored Core 2*** nützt als erstes PS2-Spiel den Zwei-Spieler-Modus via "Terminal i-Link". +++ Konami kündigt seine erste PS2-exklusive Entwicklung an: Der futuristische Mech-Feldzug (Arbeitstitel: ***Red***) führt durch das von Russen und Amis besetzte Japan. Angepeilter Release ist der Herbst 2000 +++ Nach ***Wild Wild Racing*** (Bild) gibt Japano-Publisher Imagineer jetzt die Entwicklung weiterer PS2-Spiele bekannt. Neben einer Joypad-Fassung des populären amerikanischen ***Might & Magic***-Rollenspiels kommt im Sommer 2000 ***Rally Hard*** bzw. Anfang 2001 die Simulation ***Typhoon***. +++ Über die Handy-Anbindung für das Japano-Handheld WonderSwan haben wir bereits berichtet, jetzt verrät Bandai die ersten Spiele, die das Mobil-Feature unterstützen: Die Card-Battle-Simulation ***Pocket Fighter*** nützt das Wondergate-Modem für ein ausgefuchstes Tauschsystem, ***Final Lap 2000*** (das Update eines F1-Klassikers von Namco) wird durch WonderGate zum reinrassigen 2-Spieler-Kopf-an-Kopf-Rennen. Das beweist Tradition, denn bereits der Final Lap-Automat von 1987 zeichnete sich durch eine (damals revolutionäre) Multiplayer-Vernetzung aus. +++ Aus für das technisch aufwendigste Game-Boy-Projekt? Nach unbestätigten Gerüchten ist die Handheld-Umsetzung von ***Resident Evil*** gestoppt: Das Ziel, den Gruselbestseller auf den NintendoWinzling umzusetzen, war zu hoch gesteckt, die 750 3D-Kulissen passen auf kein Game-Boy-Cartridge. Eine andere Quelle munkelt von Capcoms Gewissensbissen, ihr härtestes Spiel auf das bei Kids beliebte Handheld umzusetzen. Für den Konvertierungs-Job hatte Capcom den HotGen engagiert, die neue Entwicklungsfirma des langjährigen Probe-Chefs Fergus McGovern.+++


Giants


Oni


Wild Wild Racing



## SZENE

### Konami: PS2 statt Dreamcast?

Für Konami Deutschland ist das PlayStation2-Zeitalter bereits angebrochen: In einer offiziellen Presseerklärung verkündet das europäische HQ, dass der Schwerpunkt für den erfolgreichen Spielehersteller ab jetzt auf der neuen Sony-Hardware liegt. Bis März 2001 möchte Konami zehn PS2-Titel in Europa veröffentlichen..

Direkt zum Deutschlandstart kommen *ISS 2000* sowie der 128-Bit-Zehnkampf *International Track & Field*. Die beiden Launch-Sportspiele ergänzt Konami durch sein *Gradius*-Doppelpack, über das fun auf Seite 26 berichtet. "Mit unserem PlayStation 2-Programm besitzen wir eine erstklassige Ausgangsbasis, um in diesem Markt die herausragende Rolle zu spielen." erklärt Kunio Neo, Präsident der Konami of Europe GmbH.

Bereits jetzt arbeite ein Großteil der Konami-Programmierer an PS2-Software, die in diesen Tagen auf der Tokyo Game Show, im Mai auch auf der E3-Messe in Los Angeles präsentiert werden. Insgesamt möchte das Unternehmen in den nächsten zwölf Monaten "über 50 Spiele" für alle Systeme veröffentlichen, davon sind knapp 20% bereits Next-Generation-Titel: "Die zeitliche Verzögerung gegenüber dem PS2-Japan-Release ermöglicht es uns, zum Europa-Start eine stattliche Anzahl beeindruckender Titel zu veröffentlichen. Parallel arbeiten wir mit Hochdruck an Softwarenachschub, damit sich Konami als einer der erfolgreichsten PS2-Spielelieferanten etabliert."

Während sich Konami Europa der PS2 verschreibt, verkündet Konami USA das Ende des wichtigsten Dreamcast-Projekts: Das bombastische Grusel-Adventure *Castlevania: Resurrection* wird den Sega-Fans seit 1999 versprochen, jetzt aber ersatzlos von der Dreamcast-Release-Liste gestrichen - PS2 und X-Box gehen vor.

**Konami erhebt die PS2 zur wichtigsten Spieleplattform und begräbt gleichzeitig das aufwendigste Dreamcast-Projekt: *Castlevania Resurrection*.**

## ONLINE

### WonderSwan: Mit verbesserter Technik ins US-Mobilnetz

In Zusammenarbeit mit dem Telefon- und Netzexperten Lucent Technologies holt Bandai sein Wondergate-Modem nun in die USA: Die Schnittstelle zwischen WonderSwan-Handheld und dem Handy-Netz nutzen in Japan bereits mehr als eine Million Handy-Besitzer. Dort kooperiert Bandai mit dem Telefonriesen NTT, damit WonderSwan-Besitzer eMails lesen und

Spieldaten tauschen können (siehe News-Ticker). Lucent ist Marktführer in den USA und will durch die Partnerschaft mit Bandai eine jugendliche Zielgruppe in sein Handy-Netz locken: "Pioniere wie Bandai verstehen die Jugend: Durch die Partnerschaft erhalten unsere Service-Provider einen Dienst, der sie bei dieser Zielgruppe attraktiver macht." meint Lucent-Mobil-Chef Bill Wiberg.

Dank Lucent-Infrastruktur und Technik-Update von Bandai können die US-Handheld-Fans im Gegensatz zu ihren japanischen Kollegen auf ein Handy verzichten: Das amerikanische WonderGate-Zubehör ist kein Adapter, sondern stellt auch die Verbindung zum Handy-Netz her, ist also Sender und Empfänger. "Das Abkommen mit Lucent unterstreicht unsere Strategie vernetzter Heim- und Mobilunterhaltung." erklärt Bandai-Chef Takeo Takasu "Zusammen mit Lucent werden wir unseren Erfolg auf dem japanischen Markt in den USA wiederholen." Über europäische WonderSwan- bzw. WonderGate-Pläne wurde nichts bekannt.

## fun-Schlagwort

**Der Begriff "Breitband" sowie das Kürzel "DSL" bestimmen die News-Szene in diesem Monat: Beide versprechen die Übertragungsgeschwindigkeit bei der Netzanbindung gegenwärtiger (Dreamcast) und zukünftiger Konsolen (X-Box) erheblich zu steigern. Via normaler Telefonverbindung lassen sich Multiplayer-Schlachten sowie die eCommerce-Pläne von Sony, Microsoft & Co nur begrenzt oder gar nicht umsetzen.**

**Im Vergleich zur herkömmlichen Telefonverbindung ist DSL (auch ADSL, T-DSL) "breitbandig", nützt also einen großen Frequenzbereich der Leitung und empfängt (je nach Provider) bis zu 6 Mbit in der Sekunde. Im Gegensatz zu ISDN ist DSL aber eine asymmetrische Verbindung, die beim Upload (wenn Ihr Daten verschickt) auf 128 oder 256 KBits abbremst.**

**Das Problem des lahmen Rückkanals plagt auch die wichtigste DSL-Alternative: Kabelmodems empfangen ihre Daten über die TV-Leitung und mit bis zu 1 Mbit/sec, sind aber noch immer nicht massenmarkttauglich. Nach zig Feldtests reißt den Spielefirmen nun die Geduld: Mit ihren Next-Gen-Konsolen wollen Sony und Microsoft, Nintendo und Sega nicht nur die Killer Application (interaktive Unterhaltung, sprich: Spiele) für die flächendeckende Breitband-Vernetzung liefern, sondern auch die Endkunden-Technologie in den Mainstream bringen.**

**Vernetzt: Ca.-Übertragungsgeschwindigkeiten im Vergleich**

| | Download (sec) | Upload (sec) |
|---|---|---|
| analoge Telefonleitung | 28 - 56 KBit | 28 - 56 KBit |
| ISDN | 64 - 128 Kbit | 64 - 128 KBit |
| DSL | 256 Kbit - 6 Mbit[1] | 128 - 256 KBit |
| Kabelmodem | 128Kbit - 1 Mbit | unterschiedlich[2] |
| Ethernet (lokal) | 10 - 100 Mbit | 10 -100 MBit |

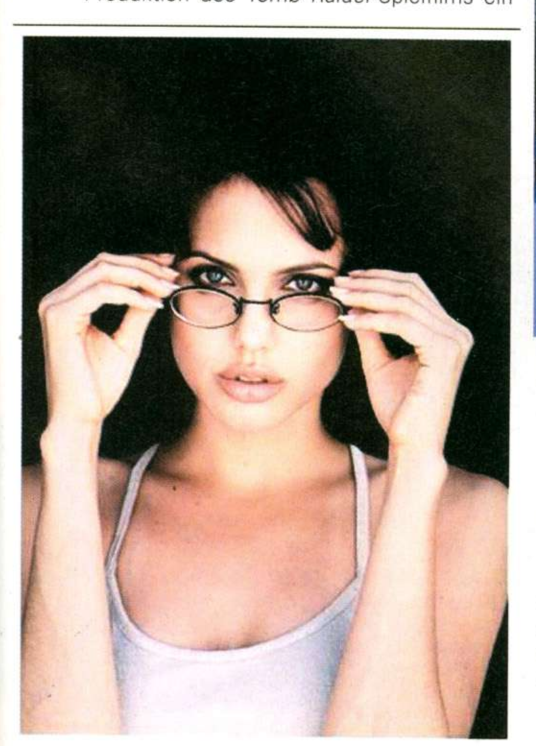
[1] je nach Provider
[2] ...aber wesentlich langsamer als Download




## SZENE

### Leinwand-Lara: Hat Eidos die Richtige gefunden?

Eidos versteht es, einen Hype bis aufs Letzte zu strecken und macht auch aus der Produktion des *Tomb Raider*-Spielfilms ein monatelanges Drama. Während wir über den potentiellen Regisseur (Simon *ConAir* West) und den Drehbuchautor (Stephen *Die Hard* de Souza) bereits berichteten, haben wir uns aus der Spekulation um die Titelrolle bewusst rausgehalten. Core-Favoritin Jennifer Lopez oder Bondgirl Denise Richards? Oder doch die Engländerin Liz Hurley? Letztendlich wurde keine der Celebrities für *Tomb Raider: The Movie* gecastet, statt dessen machte die kaum bekannte Angelina Jolie das Rennen. Wie das Hollywood-Fachblatt Variety meldete, steht die 25jährige in "finalen Verhandlungen" mit den Machern des Abenteuerfilms, Eidos und Paramount. Die Amerikanerin tauchte Mitte der 90er-Jahre im Low-Budget-Streifen *Cyborg 2: Glass Shadow* auf und spielte danach u.a. in *Hackers*. Auch ihre späteren Filme sind in Deutschland kaum bekannt: *Mojave Moon*, *Playing God* (in der Rolle der Claire) und *The Bone Collector*, hierzulande *Der Knochenjäger*. Rein optisch ist Angelina für die Rolle der Lara vortrefflich geeignet (siehe Bild) - mal sehen, wer sich an die Rolle des Oberschurken traut.



## HARDWARE

### PlayStation2: Ideal für DVD-Hacker?

Mit seinen zig Schnittstellen ist die neue PlayStation 2 der Traum für alle Hardware-Tüftler und Elektronik-Bastler - zum Leidwesen von Sony. Das jüngste Thema japanischer Hacker ist der durchlässige Kopierschutz der Videospielkonsole - nicht in Bezug auf PS2-Spiele, sondern auf DVD-Filme. So schreibt das Microprocessor-Fachmedium EE Times von einer Möglichkeit DVD-Filme über den analogen RGB-Ausgang auf VHS oder DigitalVideo-Cassette zu überspielen. Auf japanischer Seite wird der Kopierschutz der PlayStation 2 bereits eifrig diskutiert.

**Die DVD-Movie-Kombatibilität der PS2 freut Filmfans, aber auch DVD-Kopierer.**

Während sich Sony Pictures überrascht zeigt, hat Sony Computer Entertainment (SCE) eine eventuelle Lücke im Kopierschutz bereits eingeräumt, verweist aber darauf, dass sich die PS2-RGB-Schnittstelle im völligen Einklang mit festgeschriebenen DVD-Standarts befindet.

Einen anderen DVD-Lapsus hat SCE Japan inzwischen behoben: Wenige Tage nachdem Tricks an die Öffentlichkeit sickerten, den DVD-Ländercode der PS2 zu umgehen, ersetzte der Videospielmarktführer seinen DVD-Treiber durch das gesicherte 1.1-Update, das (via Memory Card) jetzt jeder neuen PS2-Konsole beiliegt.

INDUSTRIE

## Electronic Arts kauft Spielbergs Spieleschmiede

Mit *Medal of Honor* feierte der US-Entwickler Dreamworks Interactive kürzlich einen (umstrittenen) PlayStation-Erfolg, jetzt wurde die Tochter der US- Medienfirma Dreamworks SKG vom US-Multi Electronic Arts übernommen.

Hinter dem Dreamworks-Logo stehen die amerikanischen Film- und Mediengrößen Steven Spielberg, Jeff Katzenberg und David Geffen, die mit ihrer Interactive-Abteilung sowie den GameWorks-Arcade-Joint-Ventures auch im Spielebereich experimentierten, sich aus diesem Sektor jetzt jedoch zurückziehen. Der neue Besitzer EA arbeitete mit Dreamworks Interactive in den letzten zwei Jahren als internationaler Vertrieb zusammen und wurde von Steven Spielberg persönlich begrüßt: "Jetzt ergänzen sich Weltklasse-Produktion, der starke globale Vertrieb und die unschlagbare Marketingstruktur von Electronic Arts mit den Spitzenkreativen von Dreamworks Interactive." Unklar bleiben die nächsten Spiele von Dreamworks Interactive sowie die Frage, ob und wann sich die Firma an die Next-Generation-Konsolen von Sega und Sony, Microsoft und Nintendo wagt.

ONLINE

## Majors rüsten sich für Breitband-Spiele und eCommerce

Nahezu zeitgleich kündigen Spielemarktführer Sony und Mitbewerber Sega Ethernet-Adapter für ihre Next-Generation-Konsolen an. Damit drücken sie sich um die Entscheidung, wie denn nun exakt die Kunden in Zukunft Online gehen: Mit einem Ethernet-Adapter ließen sich je nach Bedarf analoge oder digitale Kabel- oder Satelliten-Modems an die Konsole stöpseln (siehe funSchlagwort). Egal ob TV-Kabel oder DSL - mit dem Zubehör soll sich die Bandbreite für PlayStation 2 und Dreamcast gegenüber gegenwärtigen, analogen Modems mindestens verzehnfachen. Während SCE seine PS2-Ethernet-Karte Anfang 2001 sowohl in Japan, als auch in den USA ausliefert, nennt Sega noch keinen Termin für das Modem-Update. Beide Firmen versprechen im Rahmen der Ethernet-Erweiterung weiteres Zubehör: Sony eine digitale Kamera, eine Festplatte und eine USB-Tastatur, Sega eine Wechselplatte und einen digitalen Fotoapparat.

Neben den Hardware-Bauern bereiten sich auch die Spiele- und Software-Firmen auf das eCommerce-Zeitalter vor: So hat sich z.B. Electronic Arts die US-Kabelfirma Metromedia Fiber und deren Tochter Abovenet Communication als Partner für den Aufbau einer tragfähigen Online- Infrastruktur gewählt: Dabei soll Abovenet u.a. die optische IP-Architektur für ein Fiber-Netzwerk durch Europa installieren.

ONLINE

## Take 2 startet ins Breitbandzeitalter

Mit der Übernahme der Technologiefirma Pixel Broadband Studios schlägt der amerikanische Spiele-Publisher und -Distributor Take 2 zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum Kaufpreis von umgerechnet rund 100 Millionen Mark liefert Broadband (BBS) sowohl die Technik für den Spielevertrieb und -support via Breitband-Netz, als auch ein neues Label, das die bekannten Take-2-Abteilungen Rockstar Games (*Thrasher: Skate & Destroy*) und DMA (*Lemmings, GTA*) zusammenfasst.

Mit Broadband investiert Take Two in die Zukunft, denn im Spielevertrieb via breitbandigem Kabel (z.B. als "Games On Demand") sehen die Marktführer Sony und Microsoft die nächste Spielerevolution. Die nächste Hardware-Generation (PlayStation 2, X-Box) soll den Durchbruch im eCommerce bringen - dank der Broadband Studios ist Take 2 gerüstet.

Wer die offizielle Release-Liste der neuformierten BBS-Abteilung studiert, sieht auch davon abgesehen eine deutliche Orientierung in Richtung Next Generation: Neue N64-Spiele kündigt Broadband nicht mehr an, den zwei geplanten Dreamcast-Titeln stehen bereits jetzt drei PlayStation 2-Projekte gegenüber: "Oni", ein Action-Adventure im japanischen Anime-Design ist das PlayStation 2-Debüt der amerikanischen Mac-Profis Bungie: Die PC-Fassung von Oni wird im Vorfeld bereits als Action-Adventure-Sensation gefeiert, vor allem aufgrund der Bewegungsabläufe der sportlichen Heldin Konoko. Bungie ertüftelt Basistechnologie und Spielablauf sowie die PC- und Mac-Versionen, Rockstar programmiert die Sony-Fassung.

"Geschwindigkeit und Power der Sony-Hardware sind die perfekte Ergänzung zum großen Areal und zum weitreichenden Aktionsradius von Oni." freut sich Bungie-Chef Alexander Seropian und: "Unsere Mischung aus Martial Arts und Feuergefechten ist einzigartig, das Anime-Ambiente macht Oni zum stilvollsten Bungie-Spiel."

Neben "Oni" sind außerdem zwei Vehikel-Simulationen der amerikanischen Angel Studios exklusiv für die PS2 in Arbeit: Sowohl das Rennspiel *Midnight Club*, als auch die Gangster-Flucht *Gateaway* (siehe fun 4/2000) sollen noch im September dieses Jahres weltweit erscheinen.

CUTTING EDGE TECHNOLOGY




Broadband Studios is headquartered in London, with production, development and business offices in NewYork, San Francisco, Tel Aviv, Toronto and Edinburgh.

Broadband Studios, Inc. was formed to capitalize on the emergence of next-generation video game console systems enabled with digital broadband network connectivity. Our company intends to market both cutting-edge games, through our Rockstar Games publishing label, and a proprietary software platform designed to enable broadband service providers to offer 'real-time' interactive games on-demand simultaneously to a significant number of users.

For more information e-mail info@broadband-studios.com or register below.

BBS

REGISTER

BROADBAND STUDIOS / PIXEL / ROCKSTAR / DMA

**Neues Outfit im Zeichen der Next Generation: Die Take-2-Tochter BBS fasst Online-Aktivitäten sowie die Developer Rockstar und DMA zusammen. Auf dem Release-Kalender stehen u.a. drei PS2-Entwicklungen.**

ONLINE INDUSTRIE

## "Warzone 2100"-Erfinder macht dicht

In der Videospielbranche liegen Erfolg und Scheitern ganz nahe beieinander: Nur ein Jahr nachdem der englische Entwickler Pumpkin Studios mit *Warzone 2010* ein überraschendes Debüt ablieferte, verkündet er seine Geschäftsaufgabe. Das Echtzeitstrategiespiel trifft dabei keine Schuld, statt dessen nennt Pumpkin in seiner offiziellen Erklärung die Aufgabe eines laufenden Projekts durch den Publishing-Partner Eidos als Grund für das Pumpkin-Ende. Saboteur sei aufgrund des "schwindenden" 32-Bit-Marktes in seiner Entwicklung gestoppt worden - ersatzlos. Über ihre neuen Pläne sprachen die betrübten Ex-Pumpkins (darunter die englischen Microprose-Veteranen Jim Bambra und Nick Cook) im offiziellen Abschiedsschreiben noch nicht.



**Generationswechsel: Im Zeichen von PlayStation2 und X-Box werden 32-Bit-Projekte wie Eidos' Saboteur auf Eis gelegt.**

## ONLINE

### Dreamcast-Internetan-bindung – jetzt in Wort und Bild

Sega ist mal wieder Erster: Bevor Sony, Microsoft & Co. für ihre Konsolen-Hardware Internet-Peripherie anbieten können, verwöhnt Sega die Dreamcast-Internet-Community schon mit der ersten Videospiel-"Webcam". Mit dem Dreameye aufgenommene Schnappschüsse werden entweder als Standbild oder Film über das Internet verschickt. Für PC-User nichts Neues, aber für Konsolenspieler eine Revolution: Ihr kleistert eure Gesichtstextur auf selbst editierte 3D-Charaktere (vorausgesetzt, das Spiel bietet eine entsprechende Option), stellt eure Motive auf

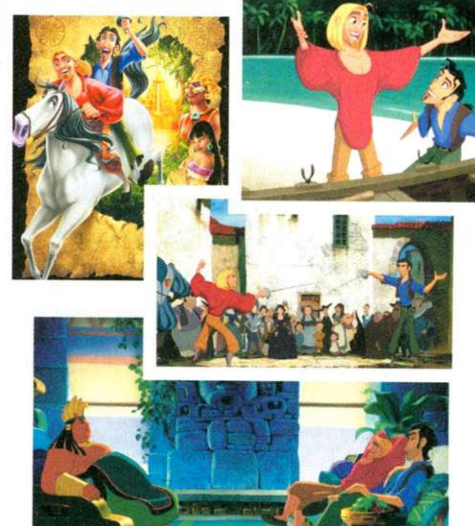



Internet-Seiten oder nutzt Service-Leistungen einer neuen Software-Generation – via Sprach- und Bilderkennungsroutine. Oder noch besser: Über telefonische Direktanwahl schließt ihr euch mit einem Freund kurz – und beobachtet über das Dreameye, wie sich der während eures Gesprächs auf dem Sofa lümmelt. Ein neues Bild-Kodierungsverfahren macht's möglich: "MeeTwo" wurde von KDD Research Institute entwickelt und ermöglicht qualitativ hochwertige Kommunikation – von Anbindungen mit niedriger Bitzahl bis hin zu Hochgeschwindigkeitsleitungen.

## SZENE

### Dreamworks und Ubi Soft gehen auf Schatzsuche

Könnt ihr euch noch an *Der Prinz von Ägypten* erinnern – Dreamworks' erste Offensive auf Disneys Zeichentrick-Monopol? Zwar blieb die biblische Moses-Mär – beispielhafter Inszenierung und famosen Kritiken zum Trotz – an der Kino-Kasse hinter den Erwartungen zurück, aber das kann die Medi-



en-Mogule hinter dem Dreamworks SGG-Logo nicht erschrecken: Noch dieses Jahr bringen Geffen, Spielberg und Katzenberg (hatte bis *Der König der Löwen* Disneys Zeichentrickstudios unter seinem Kommando) ihren neuen abendfüllenden Animations-Film in amerikanische und europäische Kinos. *El Dorado* erzählt die Geschichte von japanischen Konquistadoren und südamerikanischen Indianerstämmen zur spanischen Kolonialzeit – im Gegensatz zu den knuddeligen Disney-Märchen also ein ziemlich erwachsenes Thema. Der französische Publisher Ubi Soft hat sich beizeiten die Vermarktungsrechte für eine interaktive Umsetzung gesichert: Gegen Jahresende sollen alle *El Dorado*-Versionen in den Regalen stehen – von Dreamcast bis Game Boy Color werden sämtliche Systeme bedient. Umsetzungen für PlayStation 2 und Dolphin sind für 2001 angekündigt.

## SZENE

### Arcatera: Der Comic

In den vergangenen Ausgaben haben wir euch ausführlich über Spiel und Macher informiert: Westkas und Ubi Softs *Arcatera* verwöhnt die Fantasy-Fans unter euch mit literarisch inspiriertem Stoff, mit aufwendigen Render-Kulissen als Adventure/Rollenspiel-Crossover hochauflösend in Szene gesetzt. Um die Marketing-Maschinerie anzukurbeln, setzt Ubi Soft unter anderem auf Kooperationen: Eine davon holt Comic-Verleger Egmont Ehapa mit ins Boot. Der will Anfang Juni den Comic zum Spiel bringen – 52 Seiten stark und mit ausführlicher Vorstellung des Dre-



amcast/PC-Spiels. Den Zeichenstift schwingt der italienische Comic-Spezialist Gabriele Delotto, produziert wird *Arcatera* von der "Ideenschmiede Paul & Paul" (publizieren u.a. *Die Vergessenen*, *Helden* und *Gitta Goblinson*).

## HARDWARE

### Feuer frei mit Interact!

Wer mit Segas regulärer Light-Gun (liegt *The House of the Dead 2* bei) nicht klarkommt und nach exzessivem Zombie-Beschuss Krämpfe kriegt, der versucht's alternativ mit dem *StarFire LightBlaster* von Interact: Die Lizenz-Knarre hat wie das Vorbild Buttons, Digi-Steuerkreuz und einen Slot für VMU bzw. Vibration Pack. Neu sind Funktionen wie "Auto Reload"- oder "Intelligent Reload"-Modus, mit denen eure Plastik-Wumme in regelmäßigen Abständen von selbst nachlädt. Ob Betrug oder Hilfe – das muss jeder mit sich ausmachen, immerhin kostet das weiße Schmuckstück 69,95 DM.

## SZENE

### WANTED: Nemesis

Schlaflose Nächte dank *Resident Evil*? Verirrt in Raccoon City? Panik-Anfälle, sobald Nemesis erscheint? Dann seid ihr reif für das offizielle *Resident Evil 3: Nemesis*-Lösungsbuch. Die harten Jungs bei Future Press haben das Zombie-Gemetzel überlebt und präsentieren euch mit diesem Hintbook ein umfangreiches Nachschlagewerk, das in puncto Ausstattung so einige Konkurrenz-Produkte in den Schatten stellt! Auf 161 vollfarbigen Seiten erwartet euch ein Abriss der *Resident Evil*-Hintergrundgeschichte, ausführliche Waffen- und Gegnerbeschreibungen, Komplettlösungen für alle Schwierigkeitsstufen (unter anderem einen detaillierten 90-Minuten-Walkthrough!) heraustrennbares Kartenmaterial sowie – als kleiner Bonus - ein cooles Nemesis-Poster. ■



## *Kap. 2)* Leibesübungen für die Daumenpartie.

***Fig. 1)***
**Die Daumenbeuge.**

Zeigefinger und Daumen spreizen. Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade. Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

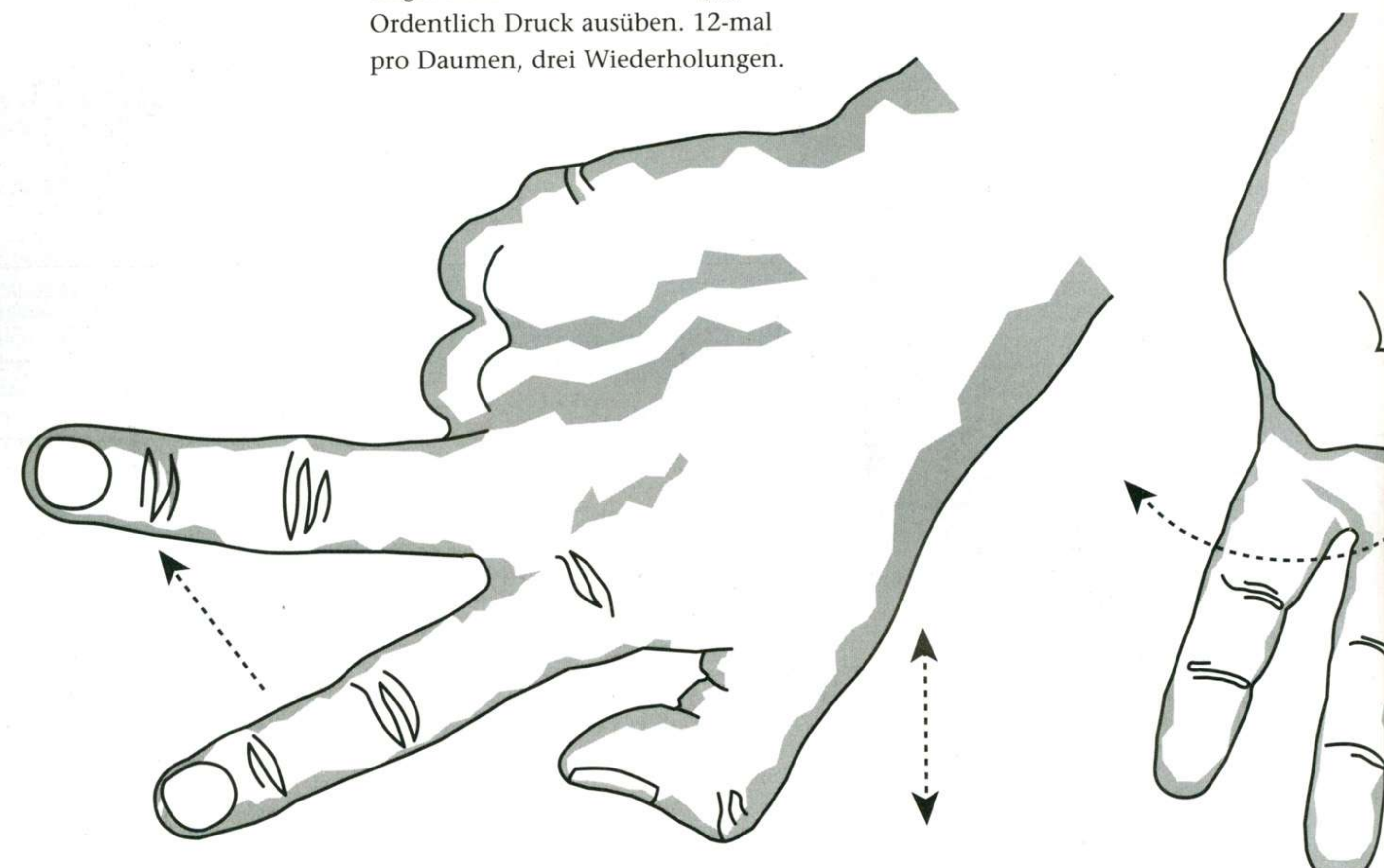


***Fig. 2)***
Der Daumen-Sit-up.

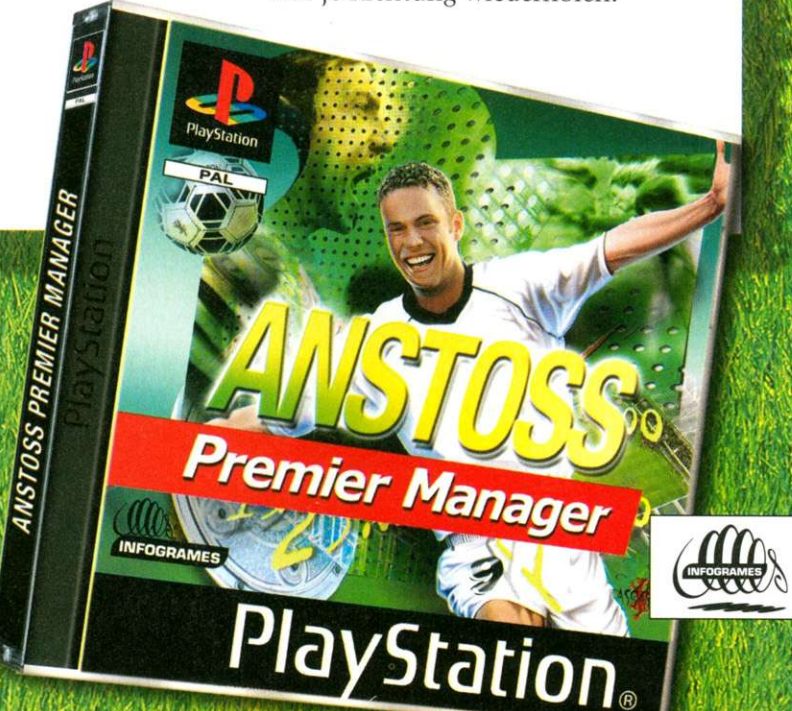
# DAUMEN FIT FÜR ANSTOSS PREMIER MANAGER.

Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

*Fig. 3)*
**Der Daumenschwung.**

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Untergrund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.






INFOGRAMES

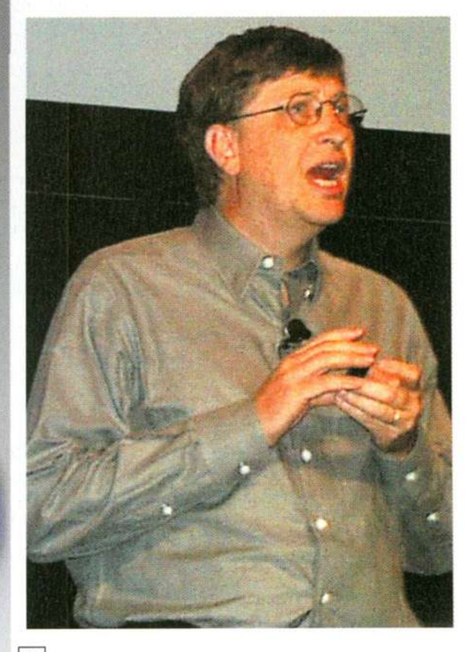
BOEBEL/ADAM

Winnie Forster



# X-Box: Microsoft

**Bill Gates macht ernst: Nach Monaten wilder Gerüchte bestätigt der erfolgreichste Software-Produzent der Welt die Existenz einer Super-Konsole von Microsoft. Die Präsentation im Herzen des Silicon Valley verriet auch den Gegner: Mit der X-Box greift Gates nach Sonys Marktanteilen!**



Mitte März spricht Software-Grösus Gates zum ersten Mal Konsolenklartext: "Wir wollen die X-Box zur Wunschplattform der weltweit kreativsten Spielentwickler machen." Noch lange vor Fertigstellung der finalen Hardware wirbt Microsoft um bislang Sony-treue Firmen und Kunden: "Auf Basis unserer Stärke aus Software-Herstellern bietet X-Box dem Entwickler eine leistungsfähige Plattform, dem Spieler wiederum ein unglaubliches Erlebnis."

Bis Mitte der 90er-Jahre galt Nintendo als unbestrittener Videospielmarktführer, dem auch der ehrgeizige Konkurrent Sega nix anhaben konnte. Dann betrat das Elektronik-Schwergewicht Sony die Bühne, ein Konzern, dem Insider trotz Technik-Know-How und Marketing-Muskeln bestenfalls einen Achtungserfolg zutrauten. Wie ihr wisst, kam es anders: Die PlayStation drängte erst Segas Saturn vom Markt, dann verbummelte Nintendo die N64-Einführung. Seit zwei Jahren heißt die Nummer 1 Sony, dank über 60 Millionen verkauften Geräten ist die PlayStation bei Kids und Jugendlichen bekannter als Coca Cola oder Mickey Mouse.

Neben der Konsolenszene existiert der PC-Spielemarkt, nicht von Sony oder Nintendo, sondern von Microsoft dominiert. Microsoft liefert das wichtigste Betriebssystem (Windows inkl. DirectX & Co), eigene Spielehits (z.B. *Age of Empire*) und vielgelobte Highend-Controller. Optimale Voraussetzungen für den Einstieg ins Konsolen-Biz.

Die flammenden Reden, die SCE-Chef Ken Kutaragi in den letzten Monaten der PS2 spendierte, klangen wie eine Kampfansage an Microsoft, denn Kutaragi sprach von PC, Workstation und Settopboxen. Mit der X-Box schlägt Gates jetzt zurück: Im "Kampf um die Augäpfel" prallen zwei erfolgsverwöhnte Digi-Allrounder mit voller Wucht aufeinander.

Soviel zum Sales&Marketing-Hintergrund sowie zur technischen Basis von Gates' brisantem Auftritt im kalifornischen Silicon Valley. Die X-Box geistert bereits seit 1999 durch die Medi-

> ***>> X-Box steht an der Spitze der Next-Generation-Technologie. Dank vertrauter Tools können wir dem Spieler ein State-of-the-Art Erlebnis liefern. <<***
>
> Mitch Lasky, Activision.

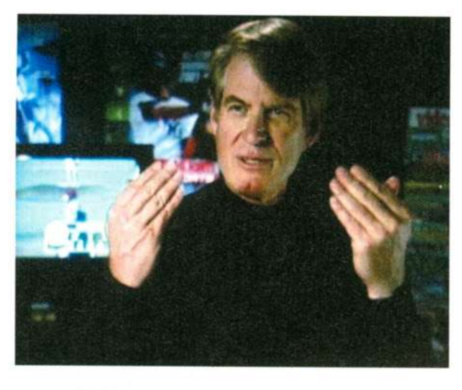



Netzwerk-Killer-Application für die X-Box: Mit *Freelancer,* dem kommenden Weltraum-Opus des *Wing Commander*-Erfinders Chris Roberts, will Bill Gates eine neue Multiplayer-Ära einläuten.

# fordert Sony

en, wurde von Microsoft bislang aber nie offiziell bestätigt. Ganz geheimhalten konnten Gates & Co. ihr Baby vor der Öffentlichkeit jedoch nicht, zumindest die größten Spielehersteller musste Microsoft längst informieren. So brachte Gates zwar nur ein Vorab-Gehäuse der X-Box nach San Jose, konnte aber bereits das "Yes!" von Electronic Arts, Infogrames, Sierra und anderen wichtigen Software-Häusern präsentieren. Einige Zitate renommierter Firmen präsentieren wir euch auf diesen Seiten.

Was steckt also - zumindest theoretisch - drin in der X-Box? Die CPU lötet Microsoft-Partner Intel momentan auf Basis der Pentium III-Technologie zusammen, für den Grafik-chip wandte man sich an den Experten nVidia, einen der wichtigsten 3D-Entwickler des PC- und Low-End-Workstation-Markts. Bis zuletzt waren die beiden Partner nicht sicher, ungeduldige US-Magazine enthüllten bereits die Intel- und nVidia-Konkurrenten AMD und GigaPixel als X-Box-Lieferanten. Vor allem mit Andy Grove und Intel (dem treuesten Verbündeten des rundum angefeindeten Microsoft-Konzerns) kann es sich Gates auch angesichts des Ärgers mit der US-Justiz nicht verscherzen. Der Schulterschluss mit AMD war somit unwahrscheinlich und wurde dennoch im März von renommierten Verlagen "enthüllt".



***>> Wir sind beeindruckt und können es kaum erwarten, die X-Box-Power mit eigenen Spielen zu nutzen. <<*** **Gregory Fischbach, Acclaim.**

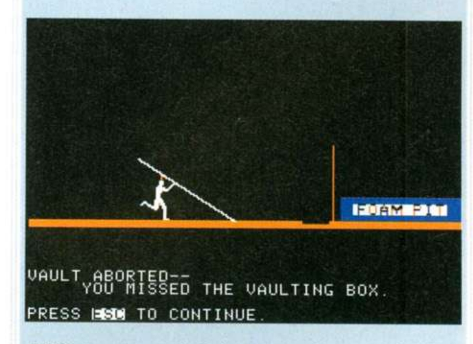
Gates redete dagegen Klartext und verriet in einer einstündigen Rede auch, dass die X-Box kein halbherziges Experiment, sondern ein Full-Force-Angriff auf den Zukunftsmarkt interaktiver Unterhaltung ist: "Wir meinen es ernst und werden gewaltige Ressourcen in die Markteinführung stecken". Die in San Jose gezeigten Demos richteten sich teils direkt gegen die PS2 von Sony, u.a. wurde Ken Kutaragis Feuerwerkdemo von Gates und seinen Technikern kopiert und

**← ↑ → Der friedliche Steingarten visualisiert die Detailtiefe einer X-Box-Animation (links). Später bricht ein gewaltiger Schmetterlingsschwarm über die Szenerie herein (Mitte) - zu jedem Falter berechnet ein Grafikchip von nVidia (US-Spezialist für PC-3D-Beschleuniger) Schatten und Reflexionen auf dem Wasser.**

## Microsoft: Schritte auf dem Spielemarkt

**Microsoft und Windows kennt jeder User, doch nur die wenigsten wissen, dass Bill Gates auch einer der ersten Spieleproduzenten war: Bereits Anfang der 80er-Jahre - DOS und Windows sind noch nicht erfunden - produzieren Gates und sein damals kaum bekanntes Unternehmen "Consumer Products" wie *Olympic Decathlon* (Vorläufer der *Track & Field*-Serie von Konami), das Ur-Adventure, sowie den klassischen *Flight Simulator* von Bruce Artwick. Der frühe Games-Erfolg weckte im jungen Gates Ambitionen: In Zusammenarbeit mit den japanischen Firmen Sony, Toshiba & Co. erfindet Microsoft 1983 den MSX-Standart, der einer Serie von Spiel-Computern zugrunde lag. Im Westen ging der technisch tadellose Standart im dilettantischen Marketing unter, doch in Japan blieb MSX bis 1990 eine Alternative zu reinrassigen Spielgeräten von Nintendo und Sega. Vor allem Sony sammelte mit MSX Erfahrung, die später zur Gründung der SCE führte.**

**Nur Gates hatte aufgrund des MSX-Flops im Westen die Nase voll, zog sich aus dem Spielesektor zurück, um mit DOS und Windows die Software-Weltherrschaft zu übernehmen. Erst Mitte der 90er-Jahre schneidet der Gigant sein Betriebsystem mit DirectX wieder auf den boomenden Spielemarkt zu. Gleichzeitig produziert die neugegründete Games-Abteilung hervorragende Titel wie Ages of Empire und macht Microsoft zum neben EA wichtigsten PC-Spielehersteller. Gleichzeitig wird Bill Gates durch exzellente Analog- und Force-Feedback-Controller ("Sidewinder") auch ein erfolgreicher Hardware-Lieferant.**







**Bill Gates erkennt die Bedeutung von Computer-Spielen bereits früh, betritt den Sektor 1980 mit *Olympic Decathlon* (oben) und begründete 1983 den in Japan erfolgreichen MSX-Standart (unteres Bild: HitBit-Spiel-Computer von Sony).**





Mit diesem Echtzeit-Schreibtisch visualisiert Microsoft die Power der X-Box im Bezug auf Detailreichtum, Beleuchtung und Physik: Unter wechselnden Lichtquellen ist jeder Gegenstand fotorealistisch dargestellt und - im Falle der Metall-Kugeln - authentisch animiert. Als Gag enthüllt der Zoom (auf ein Gemälde links an der Wand) das Gesicht des jugendlichen Bill Gates. Erinnert Ihr Euch noch an Harrison Fords Bildanalyse in *Blade Runner*? In unglaublicher Detail- und Zoom-Tiefe liegt für Microsoft (und andere Spielevisionäre) die Zukunft.




***>> Indem Konami seine Entwicklungsbemühungen in die X-Box legt, werden wir den Spielemarkt erweitern. Das wird auch unsere Kunden glücklich machen. <<***

**Kagemasa Kozuki, Konami**

auf die Schippe genommen. Die Animationen wirkten noch beeindruckender als alles, was die PS2 bislang zeigte: Microsoft lies Schmetterlinge durch eine idyllische Teich- und Gartenlandschaft flattern (wobei hunderte von Schatten und Reflexionen einen fotorealistischen Eindruck schufen) und inszenierte einen Tanz mit Riesenmech und Ninja-Schönheit. Angeblich nutzen die gezeigten Demos nur 25% der finalen X-Box-Leistung.

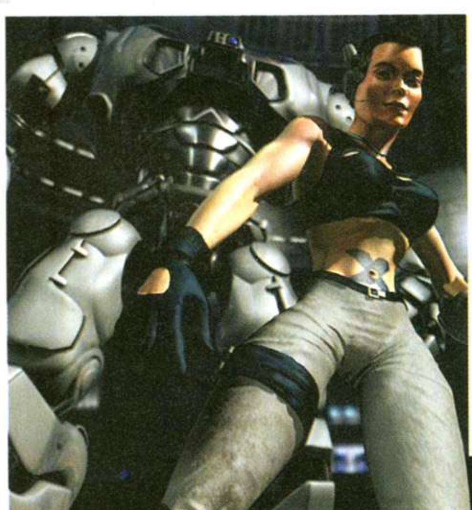


Fun wird im nächsten Heft noch ausführlicher über die X-Box berichten, fasst hier jedoch zumindest drei Kernaussagen Gates' zusammen, wieso die X-Box besser ist als Hardware von Sony, Sega und Nintendo: Zum einen nutzt Microsoft sein unbestrittenes Netzwerk-Know-How, um die X-Box breitbandig mit dem Internet zu koppeln. Während Sega noch relativ unbeholfen durchs WWW stolpert und sich Sony ein integriertes Modem sparte, ist die Netzwerkfähigkeit für Microsoft absolut unerlässlich. Mit der MSN Gaming Zone besitzt Gates bereits eine etablierte Online-Anlaufstelle, außerdem enthält die X-Box im Gegensatz zur Konkurrenz eine 8-Gigabyte-Harddisk (Festplatte), die Spielern, aber auch Entwicklern die nötigen Ressourcen für jede Art von Spielen und Simulationen liefert. Mindestens doppelt so leistungsfähig ist die X-Box nach Gates sowieso, keine Frage. Bit-Klauber und Polygon-Freaks verweisen wir auf unseren Technik-Kasten.



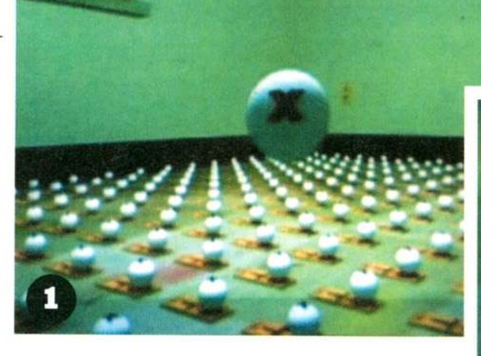
Die Verwandtschaft des X-Box-Betriebssystems zu Windows2000 bzw. DirectX sichert die Versorgung mit hochklassigen PC-Spielen: Bislang ist es für Electronic Arts, Infogrames, Eidos & Co. schwierig oder gar unmöglich die besten PC-Spiele auf eine TV-kompatible Spielkonsole zu konvertieren. Dass es Microsoft zudem gelang, mit Konami einen der wichtigsten PlayStation-Lizenznehmer zu ködern, zeigt, dass Gates die Unterschiede

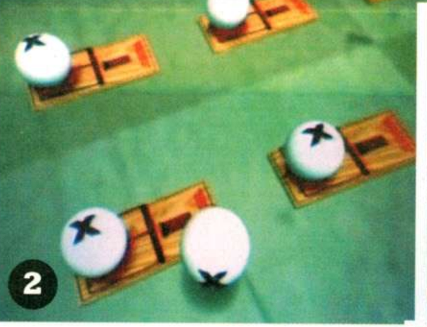
Mech-Tanz mit martialischer Schönheit: Diese Animation steht bei Microsoft bisherigen PR-Bemühungen im Vordergrund und nützt laut Gates wie alle anderen X-Box-Demos nur 25% der finalen X-Box-Hardware-Leistung.









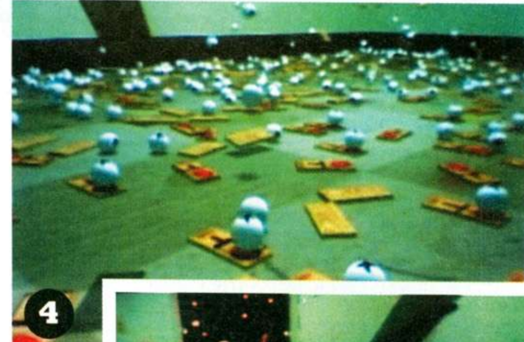





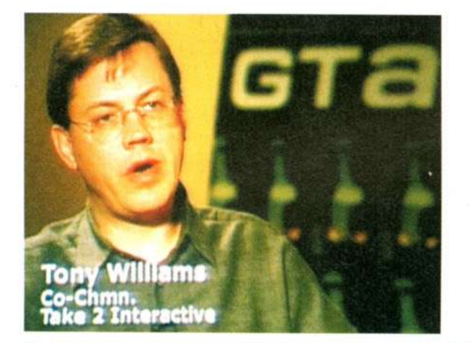


zwischen PC- und Konsolenmarkt ernst nimmt und versteht: "Wir begrüßen die neue Plattform, denn nach unserer Meinung wird sie den Spielemarkt erweitern" erklärt Konami-Boss Kagemasa Kozuki. "Mit dem Aufbau einer X-Box-Entwicklungsabteilung wollen wir allen anderen Firmen bei der Produktion von Spielen für diese Plattform zuvor kommen." Vielleicht ist mit dem letzten Satz auch Square gemeint, denn dieser Firma rutschte das Wort X-Box bereits vor einigen Monaten aus dem vorlauten Mund...

Es wird also interessant, denn Microsoft konnte zwar noch keine konkreten Spiele präsentieren, aber zumindest ein schlüssiges Konzept. Bereits häufig fiel die Einführung einer neuen Hardware-Generation mit spontanem Wechsel der Marktführerschaft zusammen, in regelmäßigen Abständen knickt ein weithin für unbesiegbar gehaltener Plattformhersteller ein (8-Bit-Pionier Atari, 16-Bit-Marktführer Nintendo, 32-Bit-Krösus-1 Sony). Multi-Format statt Single-Minded. ■




***>> Vom technologischen Standpunkt aus gesehen ist die X-Box das Tor in die Zukunft. <<*** Tony Williams, Take 2







5

**← ↑ Kettenreaktion mit Mausefallen und Ping-Pong-Bällen: Die Animation wirkt auf Standbildern simpel, erfordert aufgrund des Physikmodells und der Anzahl der bewegten und interagierenden Objekte aber mächtig Rechen-Power. Die bescheidene Bildqualität bittet fun zu entschuldigen, auch entfaltet das Demo erst in der Bewegung seine volle Wirkung.**

## Technik: X-Box im Vergleich PS2 und Dreamcast

| Konsole | X-Box | PlayStation2 | Dreamcast |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Microsoft | Sony | Sega |
| Erscheinungsjahr (D): | 2001 | 2000 | 1999 |
| **CPU** | | | |
| Typ | PentiumIII-verwandt | Emotion Engine | SH-4 |
| Hersteller | Intel | Sony, Toshiba | Hitachi |
| Taktfrequenz | 600 MHz | 300 MHz | 200 MHz |
| **Grafik** | | | |
| Prozessor | X-Chip | Emotion Engine | PowerVR 2 |
| Hersteller | nVidia | Sony | NEC |
| Zeichengeschwindigkeit | | | |
| Millionen Polygone/sec | 100 | 20 | 3,5 |
| GigaPixel/sec | 4,8 | 2,4 | 0,2 |
| **Speicher** | | | |
| RAM (intern) | 64 MByte | 40 MByte | 26 MByte |
| RAM (extern) | 8 Gbyte HD | angekündigt (HD) | angekündigt (Zip-Wechselmedien) |
| Memory Card: | 8 MByte | 8 Mbyte | 0,128 MByte |
| **Spielemedium** | | | |
| ROM: | 4x DVD | 2x DVD, PlayStation-CD | 12x GD |
| Kapazität: | 4,7+ GByte | 4,7+ GByte | 1,2 GByte |
| **Audio-Kanäle** | 64 ADPCM | 48 ADPCM | 64 ADPCM |
| **Modem:** | 100 MBps | angekündigt | 33 KBps (mehr Bandbreite angekündigt) |
| **Controller-Ports** | 4 | 2 | 4 |

# Game Developer Conference 2000

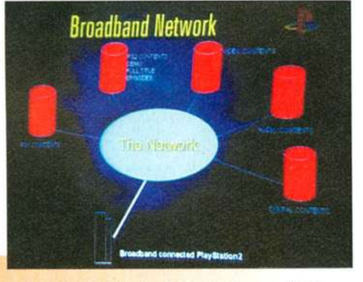
Auf ihrem jährlichen Treffen im kalifornischen San Jose geben sich die Kreativen der weltweiten Spieleindustrie zukunftssicher und selbstbewusst: "Im Jahr 2000 werden die Menschen mehrere 100 Milliarden Stunden mit Videospielen verbringen, wir erhalten 100.000.000.000 Stunden menschlicher Aufmerksamkeit - glaubt Ihr nicht, dass wir eine Menge verändern können?" apelliert Abe-Schöpfer Lorne Lanning an seine Development-Kollegen. Neben dem Oddworld-Chef diskutierten David Perry, Yu Suzuki, Peter Molyneux & andere Design-Asse über Technik, Inhalte und die Rolle des Spieldesigners im 21. Jahrhundert: **fun** zeigt euch die wichtigsten Themen und Persönlichkeiten der Spielekonferenz im amerikanischen Silicon Valley.




Kommende Spielehits im Prototyp-Stadium: Segas T. Mizuguchi und Peter *Populous* Molyneux testen den Appeal einer neue Spielidee ganz ohne (links: Ur-*Space Channel 5*) oder mit primitiver Grafik (Mitte: Ur-*Black & White*) - erst wenn die Mechanik steht, kümmern sich die Kreativen um die korrekte Optik. "Abe"-Schöpfer Lorne Lanning kommt aus der Grafikindustrie und geht deshalb den umgekehrten Weg: Sein *Munch's Oddysee*-Demo (rechts) zeigt bereits die Optik des fertigen Spiels, enthält aber noch Null Interaktion bzw. Spielmechanik.

"Gegenwärtige Spiele kratzen nur an der Oberfläche der PlayStation2-Leistungsfähigkeit." reagiert Sonys Phil Harrison auf die Präsentation der Microsoft X-Box am Tag zuvor (siehe Seite 16). Während die "alte" Hardware den Begriff PlayStation zum wichtigsten Wort der Unterhaltungs- und Elektronikwelt machte, soll die zweite PlayStation alle Entwickler- und Spieleträume realisieren: "Auf der alten PlayStation lag die Herausforderung darin, Design-Vorstellungen inmitten technischer Limits zu realisieren. Die PS2 dagegen hat soviel Power, dass die Herausforderung nun darin liegt, Spielinhalte zu finden, die die Hardware ordentlich nützen" freuen sich die *Crash Bandicoot*-Schöpfer Jason Rubin und Andy Gavin (alias Naughty Dog) im anschließenden Podiumsgespräch.






PlayStation Network Strategy
- USB Analog Modem
- Mobile/wireless
- Broadband adapter available in '01
- Strategic Alliances for building broadband infrastructure

Die PlayStation im Netz: Anfangs möchte Sony die PS2-Fans durch ein analoges USB-Modem in Multiplayer-Schlachten locken, gleich danach auch eine Schnittstelle zum Handy schaffen - eine entsprechende Ankündigung verspricht SCE noch in diesem Sommer. Als "Schlüssel" zur PS2-Netzwerkstrategie bezeichnet SCE aber den Breitband-Adapter, den die Firma im Jahr 2001 ausliefert: Die 100Mbit-Verbindung wird im Zusammenspiel mit einer Festplatte über den PCMCIA-Port der PlayStation2 hergestellt.

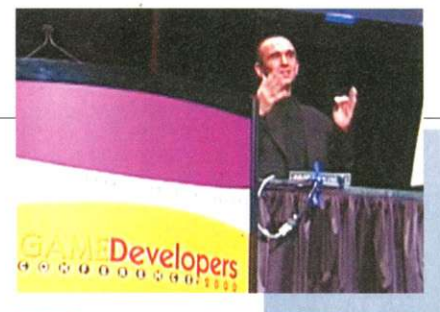









Spiele-VIPs auf jedem Meter: Neben der jüngsten Generation von Spieldesignern pilgerten auch die Veteranen zur GDC, um über Technologie, Design-Ethik und die Zukunft der Computer- und Videospiele zu diskutieren. Will *Sim City* Wright (links), John *Joust* Newcomer (Mitte) und Warren *System Shock* Spector (rechts).




"Ein Schlüsselerlebnis meiner Kindheit war die erste Begegnung mit einem Ameisennest - ich habe sofort zum Stock gegriffen und versucht, möglichst viele Viecher zu erlegen." erklärt Peter Molyneux, der mit *Black & White* das beeindruckendste Spiel zum Entwicklertreffen brachte. "Erst später habe ich angefangen, wirklich mit den Ameisen zu spielen und zu interagieren." In *Black & White* kontrolliert ihr neben den Molyneux-typischen Wuselwesen (sprich: sterbliche Menschen), erstmals auch eine Kreatur: Das Wesen (laut Molyneux von King Kong & Co. inspiriert) lernt von euch nicht nur Moral und Sitten, sondern auch den selbständigen Einsatz von Zauberei - siehe unsere Bilderserie.









Auch die Außenseiter im Kampf der Konsolen warben auf der GDC um das Vertrauen internationaler Entwickler: Für die "interaktiven" DVD-Spieler von Toshiba und Samsung gibt's mittlerweile eine Handvoll Zubehör und Spiele (darunter ein neues Jeff Minter-*Tempest*), doch interessanter als die 3D-Fähigkeiten sind die erweiterten DVD-Video-Funktionen der mit Nuon-Chips ausgestatteten Geräte.

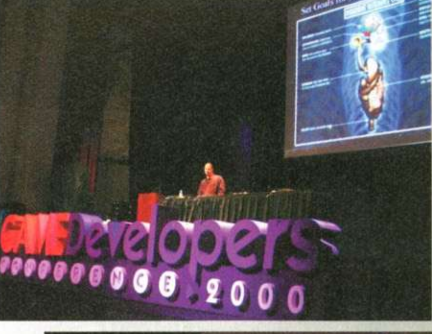


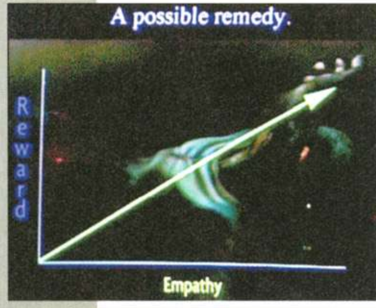
Zubehör-Prototypen auf der GDC: Das Zip-Laufwerk fürs Dreamcast wurde interessierten Entwicklern hinter verschlossenen Türen gezeigt und durfte nicht fotografiert werden (links: "normales" Zip-Drive mit DC-Medium). Die PlayStation2-Motion-Tracking-Camera (oben, über einen der USB-Ports angeschlossen) wurde von Sony zwar offen präsentiert, verweigerte unter diffusen Lichtverhältnissen jedoch den Dienst.





Lanning sprach über Gott und die Welt und kritisiert dabei u.a. die Tatsache, dass in Videospielen meist Aggression belohnt werde: "Selbst Mario folgt dieser Formel". Das primitive Schema schrecke viele Menschen ab, mit seinem Abe-Modell (rechts) möchte Lanning die unerschlossene Zielgruppe locken: In Lannings Spielen werden nicht Amokläufer belohnt, sondern Spieler, die ihrer Spielfigur "Empathy" entgegen bringen, sprich: Mit ihrem Helden fühlen: "So werden Videospiele auch Mädchen und Frauen erreichen".










"Welche Inspiration steht hinter unseren Spielehelden?" Mit den Abenteuern des Abe reagiert Lorne Lanning auf eine nach seiner Aussage kaputte Welt und vermixt Politikerlügen, Grausamkeiten und Kuriositäten der Gegenwart zu einem verstörenden Spiel-erlebnis. "Wir bringen diese ganzen Themen auf den Bildschirm - solange wir nicht die Logos von Exxon oder McDonald's benutzen, werden wir auch nicht verklagt" erklärt Lanning. "Die Spieler werden von alten Formeln gelangweilt, deshalb müssen wir sie überraschen."









# Ridge Racer V

**_Ein Rennspiel spaltet die Videospiel-Welt – ist Ridge Racer V die langerwartete Racing-Revolution?_**

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Namco |
| Erhältlich ab | sofort (NTSC), 4.Quartal (PAL) |




Ein Screenshot, der in jedes gutes *Ridge-Racer*-Preview gehört: Das obligatorische Tunnelgebäude!



Die atmosphärischen Nachtfahrten sind äußerst hübsch anzusehen – leider gibt's wieder mal keine Scheinwerfer...

**M**ontag, 6. März 2000, 10:00 Uhr - es ist soweit! Nach endlosen Monaten des Wartens, der Ungeduld, der Hoffnung und der (Vor)Freude halten wir endlich jene mysteriöse Namco-DVD ... äh ... -CD (CD?) in den Händen, auf die wir alle seit Veröffentlichung der ersten Screen-shots so sehnsüchtig gewartet haben. Kaum haben wir das schwarze Schmuckstück mit dem coolen PS2-Logo auf der Seite aus seiner stylischen Papp-Verpackung geschält, versammeln sich innerhalb von Sekunden alle drei CyPress-Redaktionen andächtig vor dem Fernseher. Alle Kabel verlegt ... der 300W-Transformator brummt munter vor sich hin - jetzt nur noch schnell mit zittrigen Händen die blau schimmernde Spiel-CD eingelegt (bloß nichts zerkratzen!) und den Power-Button gedrückt...

"Welcome to a new Ridge Racer..." – tönt es aus den Boxen, gefolgt von einem atemberaubend schönen Echtzeit-Vorspann. In dynamischen Schnitten und mit pulsierenden Techno-Beats unterlegt verfolgt ihr die Hetzjagd zweier Edelkarossen quer durch die neu designten *Ridge-Racer*-Häuserschluchten. Verfolgt wird das ganze Schauspiel vom neuen lasziv-lässigen "Boxenluder" Ai Fukami, die am Ende des rasanten Echtzeit-Vorspanns verführerisch ihre niedlichen Polygon-Äuglein schließt und eine gehörige Prise "Rennluft" schnuppert – ob wir beim Schnüffeln verschmorter Gummireifen und glühender Bremsscheiben ein ähnlich zufriedenes Gesicht ziehen würden, sei dahingestellt...

Bunt, schön, schnell – so lässt sich Namcos PS2-Erstlingswerk wohl am treffendsten beschreiben! Trotz der (im Direkt-Vergleich mit Hi-Res-Dreamcast-Spielen) niedrigen Auflösung und den daraus resultierenden Grafikproblemen ("Treppenstufen"-Effekt an den Polygon-Rändern und leichtes Flimmern bei schneller Bewegung horizontaler Bildschirmzeilen) stellt *Ridge Racer V* so ziemlich alles in den Schatten, was bisher auf anderen Konsolen über den Screen gerast ist. Ganz klar - das sollte man von einem knapp 700,- DM schweren Gerät auch erwarten können ... doch beeindruckend ist es allemal!

**_>> Bunt, schön, schnell – so lässt sich Namcos PS2-Erstlingswerk am treffendsten beschreiben! <<_**

Da spiegelt der polierte Autolack die kompletten Umgebungstexturen wider, während Ihr mit 200 Sachen drei widerspenstigen Kollegen hinterher rast, euch bei jeder Bodenwelle Funken auf die Windschutzscheibe regnen und keine Sekunde Zeit bleibt, um die realistischen Landschaftsdetails (üppige Bäume, glänzende Häuserfassaden, strahlender Sonnenschein) zu bewundern. Schließlich habt ihr auch mit ganz anderen Dingen zu kämpfen: Quält Ihr Reifen oder Schaltung bis an den Rand der Belastbarkeit, beschweren die sich mit Gummiqualm und Feuerstößen – steigt ihr dagegen zu stark auf die Eisen, erleuchten glühende Bremsscheiben den Straßenasphalt.

Uff ... optisch ist einiges los! Doch auch das Handling kann wieder mal vollends begeistern – *Ridge Racer*-Veteranen finden schon nach wenigen Runden ins Spiel und hetzen mit Vollgas über die sieben Kurse. Anfänger haben dagegen die Auswahl unter sechs unterschiedlichen Polygon-Karossen – zwi-



Es mag ja realistisch sein, aber hätte man die Hochhäuser nicht ein wenig einfallsreicher gestalten können?

Nebel bei *Ridge Racer*? "Unmöglich!" - werden manche jetzt sicherlich aufschreien – doch die Tatsache ist: Um Geschwindigkeit und Detailstufe konstant zu halten, kamen die Entwickler scheinbar nicht um die Sichtblockade herum... Spaß macht's trotzdem!



Genialer Effekt! Entfernte Fahrzeuge "verschwimmen" mit dem Hintergrund.

Hat Namco den grünen Daumen? Die polygonale Flora und Fauna wirkt hübscher als in jedem anderen Rennspiel.

Na, erkennt ihr's wieder? Die berühmte Leuchtturm-Kurve im PS2-Gewand!

schen Drift und Grip findet sich für jeden (Renn-)Topf der passende Deckel. Doch damit nicht genug – Entwickler Namco bleibt seiner Fortsetzungs-Philosophie treu und präsentiert wieder mal einen komplett neugestalteten Einspielermodus. Habt ihr im Standard-Grand-Prix den güldenen Siegespokal ergattert, schalten sich drei weitere Strecken-Kombinationen frei – und neben dem obligatorischen "Reverse"-Modus dürft ihr den Boliden eurer Wahl zusätzlich mit neuen Felgen, Spoilern oder Motoren ausrüsten.

**>>Kein anderes „Ridge Racer" ist schöner, aber mehr erwartet haben wir trotzdem!<<**

Bei all dem Lob darf man vor lauter Euphorie natürlich nicht die Kritikpunkte übersehen – oder noch schlimmer: Totschweigen. Im Gegenteil, gerade bei einem (sowohl für Sony als auch für die Fans) immens wichtigen Titel wie *Ridge Racer V* ist es notwendiger denn je, objektiv zu bleiben. Denn Namco hat es zwar wieder mal geschafft, den grafisch besten Launch-Titel pünklich zum PS2-Start in die Händlerregale zu bringen ... doch von der versprochenen FMV-Qualität ist *Ridge Racer V* noch einige Meilen entfernt. Zwar beeindrucken die beschriebenen Details, das gute Streckendesign und nicht zuletzt die famose Aufmachung, doch bevor ihr das muntere Echtzeit-Treiben mit dem vorberechneten Render-Intro von *Ridge Racer Type 4* verwechselt, fahren wohl noch einige Boliden den virtuellen Highway hinab...

Gestylet von Kopf bis Fuß: Im Hauptmenü begrüßt Euch Ai Fukamis Silhouette, während das Rundenzeiten-Display vom guten, alten Pac-Man eingeläutet wird.

Und noch ein Detail: Der virtuelle Fahrer schaltet im Tunnel die Cockpit-Beleuchtung ein.



Um unsere Einleitungsfrage zu beantworten: Spielerisch ist *Ridge Racer V* die Rennspiel-Revolution schlechthin - aber den technischen Erwartungen wird es kaum gerecht. Ganz klar: Kein anderes *Ridge Racer* ist schöner, aber mehr erwartet haben wir trotzdem. Nebel hier, dezente Pop-Ups dort, mäßige Bildschirmauflösung - alles Fehler, mit denen man leben kann... aber muß man sich dafür eine PlayStatoin 2 kaufen? Ergo: Für Rennspieler top - aber kein Meilenstein .. ■

## Pac returns!













**Auch für den fünften Teil der Racing-Saga hat sich Namco mal wieder ein paar ganz besondere Bonus-Goodies einfallen lassen! Während eurer Rennen tickt ein spezieller Zähler, der eure Kilometerzahl dokumentiert. Sobald dieser die magische Zahl 3000 überschritten habt, werden zusätzliche Flitzer und der spezielle Pac-Man-Modus freigeschaltet – hier fahrt ihr mit dem kleinen gelben Pillenfresser gegen gierige Geister auf Motorrollern! Habt ihr sie im Wettkampf besiegt, könnt Ihr auch in deren (unsichtbare) Haut schlüpfen!**

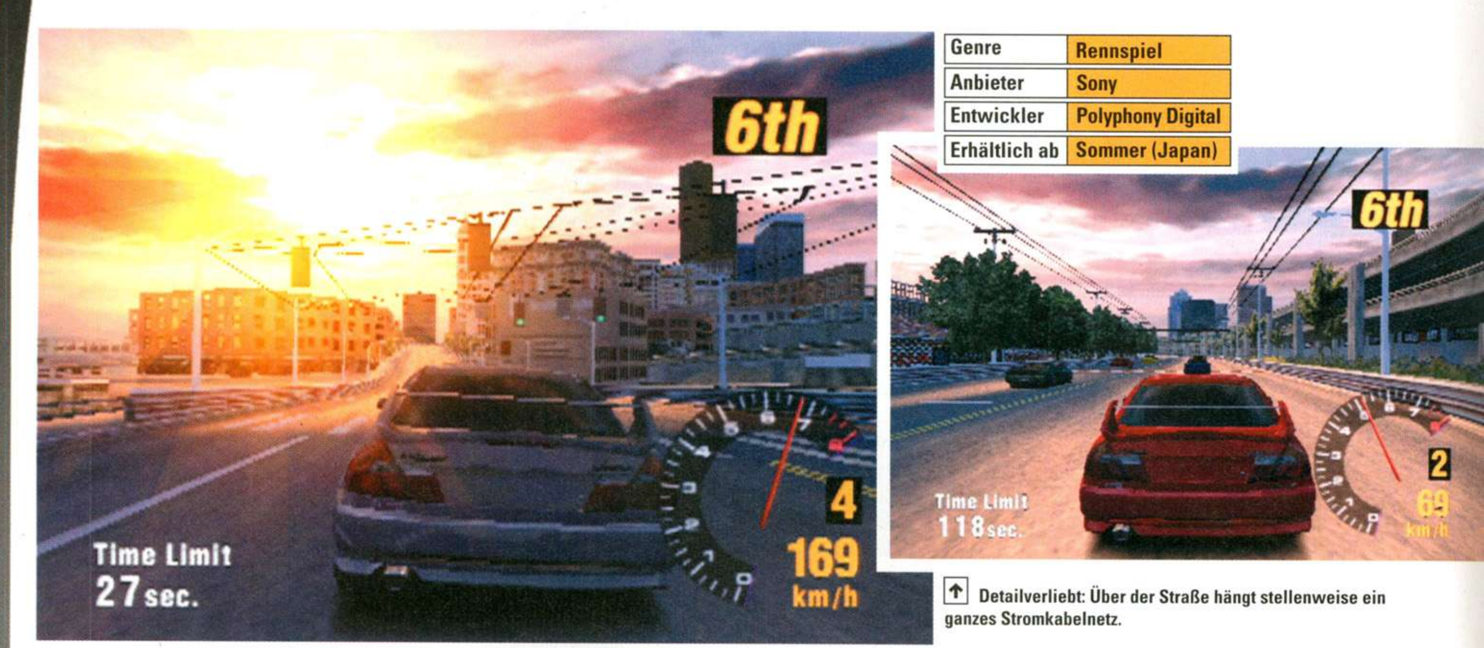


Winnie Forster

# Gran Turismo 2000

**Polyphonys Gran Turismo 2000 war der erste angekündigte PlayStation2-Titel, erscheint aber erst im Spätsommer in Japan: Zusammen mit Executive Producer Kazunuori Yamauchi rast Fun über die erste Probepiste.**

| Genre | Rennspiel |
| --- | --- |
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Polyphony Digital |
| Erhältlich ab | Sommer (Japan) |




Freie Fahrt mit grüner Welle: Um die Ampeln müsst ihr euch in *GT 2000* keine Gedanken machen.

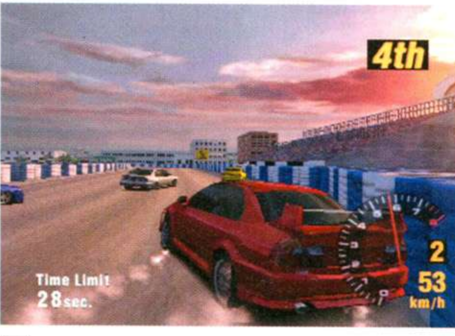
Detailverliebt: Über der Straße hängt stellenweise ein ganzes Stromkabelnetz.

In *Gran Turismo 2000* orientiert sich Polyphony am Konzept der Vorgänger: Im Kampf um Pokale brettert ihr in Sportwägen von Misubishi und Mazda, BMW und Nissan, Ford und Honda über namhafte Rennstrecken in aller Welt. Dass auch in *GT 2000* noch einige Autofabrikanten fehlen, liegt daran, dass bestimmte Hersteller bereits Exklusivverträge mit anderen Firmen geschlossen haben (z.B. Ferrari).

Anfangs nehmt ihr in Klein- und Compact-Wägen Platz, später rast ihr mit aufgemotzten GT-Boliden über den Asphalt. In der gut sortierten Tuning-Werkstatt verprasselt ihr eure Preisgelder für neue Stoßdämpfer, Spezialbereifung und bessere Getriebe. Obendrein dürft ihr eure Wagen in den Mehrspielermodus übernehmen und per Mutitap2 zu viert auf die Piste gehen.

Den Spielablauf beeinflussen die neuen Physikroutinen, die im Gegensatz zu den Vorgängern auch die Fahrzeugaufhängung und die vielfältige Reifenhaftung (Grip) berücksichtigen: "Beim ersten Anspielen merkt man sofort, dass die Wagen nicht mehr so schnell ausbrechen, die Reifen aber viel leichter durchdrehen.", erklärt Kazunuori Yamauchi. Deshalb kümmert ihr euch in *GT 2000* mehr um die Steuerung, experimentiert mit verschiedenen Reifensorten und Spezialzusätzen für die Lenkung. Deutlich "fühlbar" ist laut Herrn Yamauchi auch der im Vergleich zum Vorgänger doppelt schnelle Bildaufbau (60 Bilder pro Sekunde): "In *Gran Turismo 2* reagiert das Spiel nach einer dreißigstel Sekunde auf Steuermanöver, in *GT 2000* schon nach einer sechzigstel Sekunde.". Für realistisches Fahrverhalten sorgen auch die neuen Analog-Knöpfe des Dualshock2: Obwohl sich die Buttons genau so anfühlen wie auf dem alten Dualshock, regi-

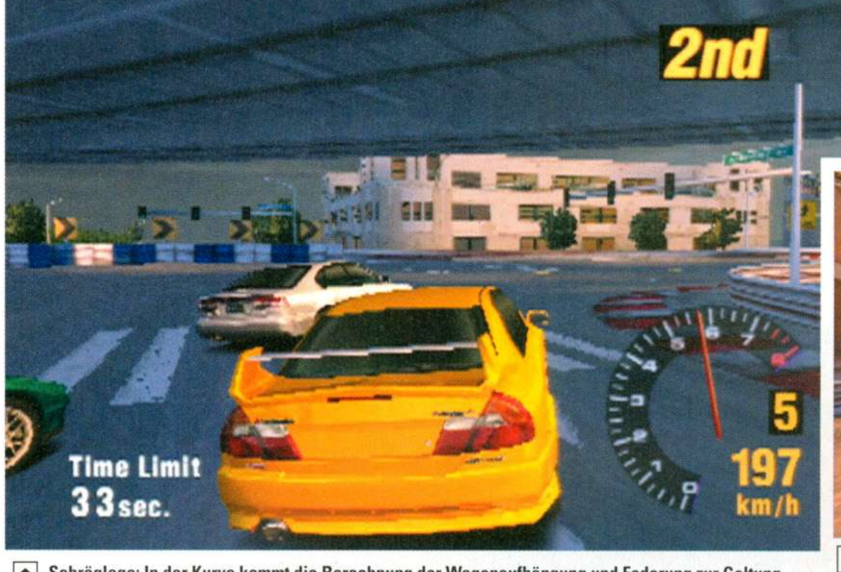
**>> Ich lege viel Wert auf authentische Details.<<**



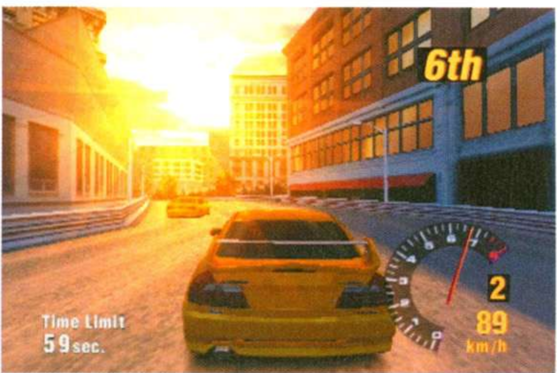

Mit Vollbremsung in die Kurve: Blockieren eure Reifen, qualmt der Gummi.



Flimmereffekt bei knallender Sonne: Im Replay erkennt ihr entfernte Fahrzeuge nur verschwommen.




Schräglage: In der Kurve kommt die Berechnung der Wagenaufhängung und Federung zur Geltung.




Fahrt ihr dem Sonnenuntergang entgegen, blendet euch der sogenannte Lens Flare-Effekt.



Realtime Environment Mapping: Euer Lack reflektiert die weißen und roten Streifen auf der Fahrbahn.




Gewöhnungsbedürftig: Brettert ihr im Gebäudeschatten, wird's zappenduster.




Wie in den Vorgängern wechselt ihr per Knopfdruck in die Kühlerperspektive

strieren sie die Stärke des Drucks. Wer den Daumen nur leicht auf den Gasknopf legt, fährt langsam an. Auch beim Bremsen nützt ihr dieses Feature, um leicht die Geschwindigkeit zu drosseln oder voll in die Eisen zu steigen.

Dank der PlayStation2-Hardware wird *Gran Turismo 2000* auch grafisch ein Meisterwerk und ganz klar schöner als *Ridge Racer V* von Namco. MPEG2-Filmschnipsel dienen als Hintergrund für Menüs, in denen die Polygonwagen rotieren und Ihr Modi und Tuning-Optionen wählt. Jeder Wagen besteht aus rund 2.500 Polygonen, die für eine atemberaubend realistische Optik sorgen. Zum ersten Mal in einem Konsolenrennspiel veredelt Realtime-Environment-Mapping euren Flitzer: Der Lack reflektiert Lichter, Schilder und die Streifen auf der Fahrbahn, bei Nachtfahrten glitzert euer komplettes Fahrzeug. Tagsüber stehen die Blenden- und Schatteneffekte des Sonnenlichts im Vordergrund: Wie bei einer realen Autofahrt wird das ganze Bild dunkler, wenn ihr im Schatten eines Wolkenkratzers fahrt. Das macht die Raserei schwieriger, denn in der Stadt müssen sich eure Augen laufend umgewöhnen. Wer gegen die Sonne fährt, wird geblendet, scheint sie euch dagegen über die Schulter, bestaunt ihr die Reflektionen in den Fenstern der Häuser. Beim Replay sorgt heiße Luft für eine Flimmeroptik. Damit ist die PlayStation2 noch lange nicht ausgereizt: "Diese Probestrecke basiert auf einem *GT2*-Kurs und demonstriert nur einen Bruchteil der Effekte, die wir in die Endversion einbauen.", verspricht Herr Yamauchi und fügt hinzu "Auch diese Piste ist längst noch nicht optimiert: Haben wir alle unnötigen Polygone weggerechnet, können wir die Landschaft um einige Details bereichern." ■

## INTERVIEW

**"Unsere Rendering-Engine berechnet zehn Millionen Polygone pro Sekunde."**



Der Vater der *Gran-Turismo*-Serie: Executive Producer Kazunuori Yamauchi stellt sich den Fragen von fun generation.

**fun:** Warum erscheint *Gran Turismo 2000* nicht zeitgleich mit der PlayStation2-Hardware?

**Kazunuori Yamauchi:** Der Grund ist Zeitmangel: Bis zum Ende des letzten Jahres war ich hauptsächlich mit *Gran Turismo 2* beschäftigt. Natürlich wollen wir das Spiel so schnell wie möglich veröffentlichen, aber wir dürfen dabei nicht die Qualität vernachlässigen. Bis Spätsommer müssen sich die Spieler wohl noch gedulden.

Am meisten Zeit benötigen wir für die Konstruktion der Wagen und Rennstrecken. Einen Wagen bauen wir in etwa sieben Tagen zusammen. Das ist eine sehr knifflige Arbeit, denn ich lege viel Wert auf authentische Details. Während wir noch an den Spielmodi arbeiten, ist die Spielmechanik bereits fertig.

**fun:** Was an *Gran Turismo 2000* ist neu?

**Kazunuori Yamauchi:** Strenggenommen war die alte PlayStation mit dem Simulationsmodell von *GT* überfordert. Die Spieler waren hauptsächlich damit beschäftigt, die Motorleistung ihres Wagens zu erhöhen. Die übrigen Tuning-Teile wirkten sich kaum auf die Steuerung aus. In *GT 2000* kümmert sich der Spieler mehr um das Fahrverhalten und baut in seinen Wagen neue Teile ein, um z.B. das Kurvenverhalten zu verbessern. Das Hauptkonzept der verschiedenen Rennklassen und des Tuning-Modus ist mit den Vorgängern identisch. Wir verwenden Strecken aus *GT2*, haben aber auch einige neue Pisten modelliert. Ein komplett neues Spiel wird erst *Gran Turismo 3*, das zwei Jahre nach *GT 2000* erscheint.

**fun:** Warum gehen die Wagen der *GT*-Serie niemals kaputt?

**Kazunuori Yamauchi:** Als ich mit meinem Spielkonzept die verschiedenen Automobilhersteller kontaktierte, habe ich natürlich nach ihrer Meinung gefragt. Den amerikanischen Herstellern war es allgemein egal, ob ihre Autos auch zerbeult über den Bildschirm poltern. Die europäischen und japanischen Hersteller waren aber dagegen.

**fun:** Die *GT*-Serie findet viele Nachahmer, wie z.B. *Sega GT Homologation Special* für den Dreamcast. Macht Sie das wütend?

**Kazunuori Yamauchi:** Nein, ich sehe das so: Mit *Gran Turismo* habe ich das Rennspiel-Genre um ein hervorragendes Konzept bereicht. Dass andere Hersteller meine Serie nachahmen, erfüllt mich mit Stolz.

# Dead or Alive 2

**Traumhafte Manga-Optik, traumhafte Oberweiten: Kurz vor Redaktionsschluß ist die PlayStation-2-Version von Tecmos Keilerei in die Redaktion getrudelt. Können es die Sony-Kämpfer mit den Dreamcast-Kollegen aufnehmen?**



"Und hopp!" Ihr setzt mit einem Sprung über den Gegner hinweg – und tretet ihm dann rücklings ins Kreuz.

| Genre | Beat'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Tecmo |
| Entwickler | Tecmo |
| Erhältlich ab | 4. Quartal |

Bis das Bein bricht: Die süße Kasumi steckt in der Klemme – kopfüber!



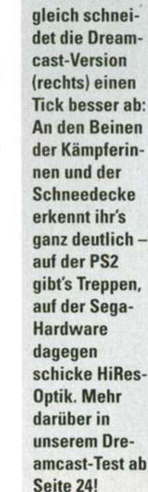
Alles Gute kommt von oben: Ihr habt eure Widersacherin (unten) durch die Brüstung getreten, jetzt springt ihr eurem Opfer hinterher.

Gleiches Spiel, andere Hardware: Wer die Startzeit von Segas Saturn und Sonys PlayStation vor rund fünf Jahren mitbekommen hat, der erlebt in letzter Zeit immer häufiger Déjà-Vus. Früher setzten die meisten Drittanbieter ihre Spiele sicherheitshalber für beide System um – die Folge war ein undurchsichtiger Dschungel von Originalen und Konvertierungen, zwischen denen oft kaum ein Unterschied auszumachen war. Hatte Segas betagter 32Biter gegenüber der Sony-Hardware aber noch deutliche Schwächen (z.B. niedrigere Auflösung und keine echte Transparenzen), wird die Unterscheidung zwischen zwei Spielversionen jetzt noch komplizierter: Theoretisch hat die PlayStation 2 zwar mehr auf dem Kasten als der mitunter zwei Jahre alte Dreamcast, aber die wenigsten Entwickler können sich playstation-2-gerechte Entwicklung leisten. Das Resultat: Dreamcast oder Arcade-Entwicklungen wie *Dead or Alive 2* werden zwar auf die PlayStation 2 portiert, sind aber nicht systemnah genug programmiert und haben deshalb mit den PS2-üblichen Kinderkrankheiten zu kämpfen – allen anderen Problemen voran das zu knapp bemessene V-Ram der neuen Sony-Konsole. Wie schön, daß uns Tecmo mit ihrer Klopperei den ersten echten Direktvergleich liefern: Auf den ersten Blick sind die Unterschiede nur marginal – beide Versionen trumpfen mit wunderschönen Kämpfern, malerischen 3D-Hintergründen und lebensechter Animation auf. Aber Moment! Was ist das? Da haben wir's wieder: Das PS2-Problem mit der Auflösung. Ob's am mangelhaft bestückten Videospeicher liegt oder die Entwickler geschlampt haben, sei dahin gestellt: Eine Enttäuschung ist die Umsetzung so oder so. Wer mit mehr dreidimensionalen Details, mehr Texturen oder mehr Kämpfern gerechnet hat, lag weit daneben – umso schlimmer, weil die niedrigere Auflösung den Gesamteindruck entscheidend schwächt. Wo die Dreamcast-Kämpfer allesamt gestochen scharf und schön hochaufgelöst in den 3D-Ring steigen, da werden die PS-Prügelknaben allesamt von häßlichen Kanten und dem gefürchteten "Treppen-Effekt" verunziert. Das heißt im Klartext: Polygon-Naturelle und Textur-Anzug der Charaktere sind gleich geblieben, hier und da gibt's im Hintergrund sogar ein neues 3D-Objekt oder einen Lichteffekt mehr zu bewundern – nur sieht's ohne weichgezeichnete Kanten und HiRes-Look nicht mehr völlig rund aus! Schade drum: Denn unter dem Strich ist's – wie der Dreamcast-Zwilling – ein inspiriertes Beat'em-Up-Duell. In Sachen Dynamik machen die Tecmo-Mädels nämlich selbst den *Tekken*-Burschen noch was vor: Gegen flotte wie Feger wie Kasumi wirken die Namco-Kämpfer wie Holzklötze – ungeschlacht und langsam. Wo bei *Tekken* in erster Linie schnelle Fäuste und harte Kicks gefragt sind, geht es hier vor allem um Grifftechniken, ästhetische Choreographie – und nicht zuletzt um ästhetische Körper. Für alle, die sich partout keinen Dreamcast kaufen wollen, sicher ein potentielles Highlight – einen dynamischeren Prügler bekommt ihr für Sonys Konsole derzeit nicht. ■



Kurzes Plot-Intermezzo: Die Farben sind einen Tick kräftiger als auf dem Dreamcast – aber dafür scheint die Bildschirmauflösung niedriger. Wir tippen auf 640 x 240.

## Vergleich



**PS2, DC**

Im Direktvergleich schneidet die Dreamcast-Version (rechts) einen Tick besser ab: An den Beinen der Kämpferinnen und der Schneedecke erkennt ihr's ganz deutlich – auf der PS2 gibt's Treppen, auf der Sega-Hardware dagegen schicke HiRes-Optik. Mehr darüber in unserem Dreamcast-Test ab Seite 24!





Da freut sich das Handgelenk: Leifang kontert eure Attacke gekonnt mit einem Griff.

# PS2 Tekken Tag Tournament

| Genre | Beat'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Namco |
| Erhältlich ab | sofort (NTSC) |

## Namcos Knochenbrecher kehren zurück – zeigen sie der Prügelkonkurrenz die Zähne?






↑ Schäferstündchen im Schnee? Nina geht ganz schön ran – und macht Paul ohne grossen Aufwand so richtig fertig!

→ Hach ist das schön... Vorm malerischen Sonnenuntergang gibt's was auf die Schnauze!




↓ Der Untergrund ist zwar immer noch genauso "endlos" wie bei den Vorgängern, doch dank realistischer Texturen, Polygon-Unebenheiten und funkelnden Echtzeit-Spiegeleffekten sieht er äußerst schmuck aus!






**S**elten musste eine frisch gelaunchte Konsole schon kurz nach seinem Verkaufsstart ähnlich herbe Kritik einstecken wie die PlayStation2 – denn obwohl sich Sonys Wunderkiste in Japan auch gut einen Monat nach dem magischen 04.03. noch allergrösster Beliebtheit erfreut (und zur Zeit alle Verkaufsrekorde bricht), wird außerhalb des Hi-Tech-verrückten Ostens wie wild diskutiert. Gehypte Fehlkonstruktion oder Power-Maschine – technisches Problemkind oder unterschätztes 3D-Monster – Hit oder Flop?

Einer der Start-Up-Entwickler, dem zugetraut wird, endlich etwas Licht ins Hardware-Dunkel zu bringen, ist – wieder mal – Arcade-Spezialist Namco. Eigentlich sollten die PlayStation2-Käufer schon pünklich zum Hardware-Launch mit einer gehörig "getunten" Version des Spielhallen-Hybriden *Tekken Tag Tournament* in den siebten Videospiele-Himmel befördert werden ... doch das Prügelspektakel wurde in letzter Minute auf Ende März verschoben.

Ganz klar: fun generation wollte wissen, was denn nun tatsächlich an dem hochgelobten Beat'em-Up-Hit dran ist – deshalb haben wir kurz vor Redaktionsschluß alle Import-Hebel in Bewegung gesetzt und uns ein Nippon-Exemplar gesichert!

Da wir in unseren Previews in fun 03/00 und 04/00 schon ausführlich über das Kampfsystem und die Besonderheiten des "Tag"-Features (jeweils zwei Kämpfer agieren im Team und können während eines Kampfes sowohl untereinander wechseln als auch Team-Moves ausführen) eingegangen sind, konzentrieren wir uns diesmal auf das, was euch am "neuen" Tekken wohl am meisten interessiert – die Grafik!

**>> Statt Hi-Tech-Prügelei mit Killer-Optik bekommt ihr "nur" ein gelungenes Tekken-Sequel! <<**

Also keine langen Vorreden – Spiel-CD eingelegt, angeschaltet und los! Wie üblich stimmt euch Namco mit einem (brillant gerenderten) FMV-Vorspann auf die kommenden Kämpfe ein (wenn Videospiele eines Tages so aussehen, dann gute Nacht!) – doch kurz darauf folgt auch gleich die erste Ernüchterung: Mid-Res! Wie schon beim Launch-Titel *Ridge Racer V* haben es die findigen Namco-Entwickler offenbar nicht geschafft, Polygon-Anzahl und Texturqualität mit der nötigen Hi-Res-Optik zu paaren. Heraus gekommen ist deshalb lediglich ein "Grafik-Kompromiss" – mit hoher Framerate sowie jeder Menge Polygonen auf der einen und Pixel-Kanten bzw. "Bildflimmern" auf der anderen Seite.

Aber: Wer diesen ersten Schreck überwunden hat und sich *Tekken Tag Tournament* genauer ansieht, erkennt (*Ridge Racer V* lässt grüssen) nach und nach immer mehr schmucke Details. Realistisch texturierter Arena-Boden, der die Lichtquellen der Umgebung widerspiegelt, wohlproportionierte Kämpfer-Bodys, komplexe 3D-Areale (die allerdings trotzdem nur als Hintergründe fungieren), herumspazierende Polygon-Zuschauer und mystisch flackernder Fackelschein – hier hat sich Namco wirklich Mühe gegeben!

Doch so leid es uns angesichts dieser liebevollen Details auch tut: *Tekken Tag Tournament* schafft es einfach nicht, uns den vom Sony-Hype versprochenen Next-Generation-"Kick" zu geben. Statt Hi-Tech-Prügelei mit Killer-Optik bekommt ihr "nur" ein gelungenes *Tekken*-Sequel – das in puncto Optik zwar auf den zweiten Blick durchaus überzeugen kann, aber von der erwarteten PlayStation2-Qualität noch weit entfernt ist. Wer also auf die Neu-Erfindung des Polygon-Rades gehofft hat, muss sich noch gedulden – Fans ausbalancierter Beat'em-Ups und brillanter Spielmechanik sollten dagegen sofort zugreifen! ■




↑ Ab in den Schnee - dass sich hier bloss niemand eine Polygon-Erkältung holt!

# Onimusha

NICHT SPIELBAR

**Einmal kämpfen wie ein Ninja, einmal bluten wie ein Ninja: Nippon-Entwickler Flagship und Capcom treiben den Action-Realismus auf die Spitze. Der "Onimusha"-Ninja mordet schön, schnell und stilvollendet – fast schon pervers!**

| Genre | Action |
| --- | --- |
| Anbieter | Capcom |
| Entwickler | Flagship |
| Erhältlich ab | Spätsommer (in Japan) |



"Hey, von zwei Seiten ist unfair!" Tja, Samsuke... da hilft dir nur noch eine Kombo raus!

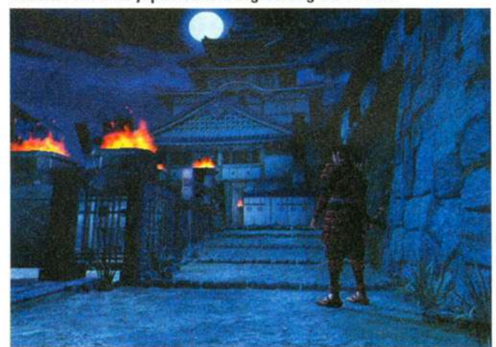
Für Schwächlinge ist der Zutritt verboten! Wer ans andere Ufer will, muss sich den Weg freikämpfen... also los!

Kurze Adventure-Einlage: Ihr durchforstet das Landhaus nach schriftlichen Hinweisen.



Wenn die Liebe zum Realismus krankhaft wird: Genauso wie *Onimusha*-Krieger Samsuke Akechi von tausend Dämonen und Kriegsgeistern besessen ist, so ist Entwicklungs-Leiter Yoshiki Okamoto von der Liebe zum Detail besessen. Ob bei der Gestaltung seiner Charaktere, der 3D-Inszenierung des mittelalter-lichen Japans oder bei der Choreographie der blitzschnellen Action-Scharmützel: Halbe Sachen gibt es für Okamoto nicht! Grund genug für den Flagship-Boss, die Entwicklung seines Ninja-Abenteuers mehr als einmal über den Haufen zu werfen: Schon vor Jahren geisterte der Titel *Onimusha* über die News-Seiten, aber weder N64- noch PlayStation-Version des Samurai-Abenteuers haben es bis zur Fertigstellung geschafft, stattdessen sind beide Projekte auf halber Strecke in der Entwicklungs-Pipeline verhungert - Rohrkrepierer. Der Grund: Laut Okamoto lag's an der mangelnden Hardware-Kapazität. Weder Nintendo- noch Sony-Konsole boten Flagship die Möglichkeiten, um ihre Vorstellung vom alten Japan zu visualisieren. Erst mit dem PlayStation-Nachfolger hat sich auch der "Dämonenkämpfer" (so die deutsche Bedeutung von "Onimusha") wieder zurückgemeldet: Von der PlayStation 2 erhofft sich Flagship, was weder 32- noch 64-Bit leisten konnten – die Darstellung von bis zu acht Kämpfern gleichzeitig, bis ins kleinste Detail realis-tisch und vor einer authentischen Render-Kulisse in Szene gesetzt. "Authentisch" heißt in diesem Fall "vorbildgetreu dem alten Japan nachempfunden", "realistisch" beschreibt Darstellung und Animation der Kämpfer: Auch wenn die Prügelknaben für nur wenige Sekunden auf der Mattscheibe erscheinen (bevor ihr sie in Scheiben schnippelt) – jedem einzelnen wollen Flagships Grafiker so viel Aufmerksamkeit widmen wie Yu Suzuki seinem *Shenmue*-Helden. Ob feindlicher Ninja, Samurai oder Dämonenkrieger: jede Figur soll ein dreidimensionales Kunstwerk werden und von beweglichen Texturen bis hin zu dreidimensionaler Gesichtsmuskulatur mit allen Effekten verzaubern, die einen tumben Polygon-Klotz zum vollwertigen 3D-Mimen machen. Um

Erst zu zehn Prozent fertig, aber schon ziemlich eindrucksvoll: Eine japanische Bergfestung bei Nacht.



so schauriger sieht die Dämonenschar aus, mit der sich Held Samsuke jeden Level aufs Neue anlegen muss: Denn Capcoms mittelalterliches *Resident Evil*-Pendant spielt in der Sengoku-Epoche – einer kriegerischen Zeit, in der Herrscher-Häuser und Ninja-Clans auch

**>> Technisch eindrucksvoll, aber moralisch fragwürdig. <<**



Jetzt aber schnell! Euer Ninja-Kollege im Raum nebenan ist in Schwierigkeiten, also flugs das Katana gezückt und munter mitgemischt!



Auch im Krieg muss Zeit für Romantik sein: Das nächtliche Lichterspiel ist für japanische Samurai-Kost mittlerweile obligatorisch.



Manche Probleme erledigen sich von selbst: Eure Feinde haben sich in die Haare gekriegt... für einen von beiden endet der Streit ums Vesperbrot tödlich.



Eklig, aber imposant: Ihr schickt euren Widersacher in einer Blutfontäne auf die Bretter – jetzt hat's sich ausgemetzelt!



Ob sich da eine Massenschlacht anbahnt? Ihr beobachtet, wie sich auf der Brüstung zwei Krieger ans Rüst-Leder gehen.



"Ui, du bist aber hässlich..." Eigentlich wolltet ihr im Schrein um göttlichen Beistand bitten... aber der finstere Bursche lädt nicht gerade zum Gebet ein!



Wie gehabt: Die gerenderten Hintergründe sind starr, Objekte und Charaktere in 3D-berechnet. In diesem Fall sind's Held Samsuke und eine Munitionsschachtel (vorne im Bild), die eure PlayStation 2 in Echtzeit darstellt.



Mit viel Eleganz – und noch mehr Gewalt: Euer Gegner geht in die Luft, und ihr in die Knie.

vor dem Einsatz übernatürlicher Mittel nicht haltmachten. Da gaben sich Hexen und höllische Phantome die Klinke in die Hand – und hatte ein tapferer Ninja alle Hände voll zu tun, sich die geisterhafte Brut vom Leib zu halten: Oder im Falle von Held Samsuke eine Hand, denn seine Rechte ließ der tapfere Streiter für Recht und (Un)ordnung schon vor Jahren auf dem Schlachtfeld zurück. Wo früher schweißige Schwellmuskeln pulsierten, klickert und rattert jetzt ein mechanischer Arm – eine stahlharte Dämonenklaue, von dunkler Magie zum Leben erweckt und untrennbar mit ihrem Träger verbunden. Aber der hat gegen sein teuflisches Anhängsel im Grunde gar nichts: Denn wenn's im Kampf besonders heikel wird (Drachen, Teufel und Dämonen rücken euch von allen Seiten auf die Polygon-Pelle), dann zieht das magische Gimmick Kräfte aus Himmel und Hölle – von einer Sekunden zur anderen verwandelt sich euer Ninja in einen wütenden Berserker, mehr Monster als Mensch und von Kopf bis Fuß mit magischen Effekten gespickt. Allem anderen Zauber- und Effekt-Tand voran – Eure mystische Geisterklinge: Die leiht euch zwar im Gegensatz zur Stahlklaue keine dämonischen Kräfte, ist aber dafür selber ziemlich magisch geladen. Je nach angewähltem Element wird euer Katana so zur Energieschleuder: Die Mächte von Feuer, Wasser, Luft und Erde stehen geisterhaft Spalier, um auf Abruf aus der Klinge zu schießen und eure Widersacher gleich reihenweise aus der Render-Kulisse zu fegen. Aber keine Angst: Mit Beat'em-Up-inspiriertem Gemetzel und Effekthascherei allein ist es noch nicht getan. Zwar wird *Onimusha* kein neues *Resident Evil*, aber die Adventure-Verwandtschaft ist trotzdem deutlich: Die hochauflösenden Kulissen sind vorberechnet und so nur bedingt manipulierbar, trotzdem spielt die Interaktion zwischen 3D-Charakter und Hintergrundelementen eine tragende Rolle – sei es nur, um ein Objekt zu untersuchen, eine Holzkiste zu verschieben oder Heilkräuter aufzulesen. Letztere hat euer Konterfei übrigens dringend nötig: Wer sich von einem bildschirmfüllenden Polygon-Protz (vom Drachen bis zur Schlangenfrau) zum nächsten durchprügelt, der verliert unterwegs jede Menge Energie – oder hält sich elegant aus Gefechten heraus. *Metal Gear Solid* hat vorgemacht, wie's funktioniert: Ihr fallt nicht gleich mit der Tür ins Haus ("Hier bin ich... und du bist tot!"), sondern schleicht zunächst vorsichtig ums gegnerische Lager herum. Das erspart euch nicht nur Blessuren, sondern verrät euch außerdem so einiges über die feindliche Taktik: Wie sind die Burschen bewaffnet? Wie schnell sind sie zu Fuß? Und könnt ihr einer Konfrontation vielleicht ganz aus dem Weg gehen (nein, ein Ninja gibt kein Fersengeld... er zieht sich ganz einfach taktisch zurück...)? Immerhin gibt's genügend Möglichkeiten für euren Helden, sich beizeiten zu verkrümeln: Außer Bänken, Bäumen, Bottichen und was sonst noch so alles in der Render-Landschaft herumsteht, nutzt der clevere Ninja vor allem die Wetterlage, um sich "unsichtbar" zu machen. Regen, Nebel, Sandstürme: Alles Witterungen, die wenig gemütlich sind, aber dafür die gegnerische Sicht erheblich beeinträchtigen. Also – ab in die Suppe und schnell aus dem Staub gemacht! Nur wer perverse Freude an Splatter-Einlagen hat, stürzt sich kopfüber und ohne Rücksicht auf seinen Energie-Haushalt in jede Schlacht: Denn ganz egal, ob's euch oder den Feind erwischt – Flagships Detailtreue geht so weit, dass sie selbst dem Bildschirmtod ein interaktives Denkmal setzen möchten. Klartext: Schlitzt euch Freund Geisterninja wieder mal den Wanst auf, dann spritzen Pixelblut und 3D-Gedärm nicht einfach wahllos durch die Gegend. Stattdessen sind Schnittwinkel und Blutverlauf physikalisch genauso korrekt wie anatomisch. Für die Entwickler hieß die perverse Pedanterie erst einmal: Hausaufgaben machen – und Leute vom medizinischen Fach konsultieren. Die haben dann verraten, wann eine Wunde wie zu bluten hat – je nachdem, ob der Schwerthieb Sehnen, Muskelfleisch, Knochen oder Arterien durchtrennt hat. Die Eltern unter euch werden's mit Grauen lesen, notorische Moralapostel reiben sich schon jetzt die Hände. Laut Flagship wird die systematische Verstümmelung zur Kunst erhoben: Technisch eindrucksvoll, aber moralisch fragwürdig. Ob's interessiert, dass muss jeder für sich entscheiden – und mit seinem Magen ausmachen. Wir bleiben jedenfalls dran! ■

**>> ...je nachdem, ob der Schwerthieb Sehnen, Muskelfleisch, Knochen oder Arterien durchtrennt hat. <<**





Für die richtige Atmosphäre die richtige Präsentation: Aufwendige Filmsequenzen stimmen euch auf Akechis Abenteuer ein und spinnen den martialischen Plot weiter. Eigentlich steckt eine Liebesgeschichte dahinter: Euer Ninja will seine Herzensdame befreien – und geht dabei auch gerne über Leichen (lieber mehr als weniger)! 3D-Designs wie der Herr in Rüstung verraten Treue zum geschichtlichen Detail: Da hat jemand eifrig mittelalterliche Literatur studiert!

# Gradius III & IV

**Zweimal Ballerspaß auf einer CD: Mit dem steinalten dritten Teil lockt Konami (Japan) die Oldie-und Retro-Freaks. Das 98er-Gradius IV wendet sich mit frischen Effekten dagegen an eine jüngere PlayStation-Fraktion.**



Zukunftsweisende 3D-Effekte findet Ihr nur in den pompösen FMV-Sequenzen, die Konami beiden 2D-Remakes spendierte.

| Genre | Shoot'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | sofort (Japan) |

*Gradius* ist die langlebigste Ballerspielserie der Welt und hat von 8- bis 32-Bit alle Konsolengenerationen begleitet. Vom ersten Teil über Sequel, *Nemesis*- und *Parodius*-Verwandte bis zu *Gradius III* wurden alle Folgen für Konsolen und Handhelds umgesetzt. Nur der vierte und optisch modernste Teil kam bislang nicht aus der Spielhalle heraus.

Zum Japan-Start der PlayStation2 macht Konami das Versäumnis gut und packt gleich noch den dritten Teil auf die CD. Audiovisuell unterscheiden sich die beiden Shooter erheblich (zwischen ihrer Entwicklung liegen fast zehn Jahre), spielerisch sind sie sich ähnlich: Grundsätzlich fliegt Euer Raumschiff (Typ: Vic Viper) nicht in 3D, sondern durch eine seitlich, selten auch nach oben und unten scrollende Landschaft. In allen *Gradius*-Episoden versperren euch Feuer- und Sandwürmer den Weg, Gasblasen und vereiste Asteroiden sowie natürlich die skurrilen Maskottchen der Serie, plasmaballernde Osterinselköpfe jeder Größenordnung.

Bewährt ist das Waffen- und Power-Up-System: Vor dem Take Off wählt ihr aus verschiedenen Viper-Konfigurationen, die ihr erst während des Spiels mit Waffen, Bomben und Schutzschild tunt. Ihr sammelt leuchtende Container (das Abschiedsgeschenk sterbender Feinde) und füllt damit Eure Waffenleiste am unteren Bildschirmrand. Einen Container könnt ihr gegen ein Speed-Up tauschen, sammelt ihr mehr, erhaltet ihr je nach Konfiguration weitere Kanonen, Raketen, Schutzschilde und bis zu vier frei schwebende Option-Satelliten. In dezenten Veränderungen des gefeierten *Gradius*-Extrawaffensystems liegt traditionell der größte Unterschied zwischen allen *Gradius*-Versionen, auch die Folgen drei und vier unterscheiden sich in dieser Beziehung.

Nach der technisch enttäuschenden Nintendo-Version von 1992 ist die PlayStation2-Fassung das erste authentisch umgesetzte *Gradius III* für zu Hause.

Offensichtlicher wird der Sprung durch Grafik und FX: Während der dritte Teil nur abgehärtete Retro-Kenner fesselt, wurden für *Gradius IV* all die bekannten Elemente durch neue Sprites, Blitz- und Transparent-FX ersetzt und neu arrangiert. Damit wird *Gradius IV* zum vollwertigen 32-Bit-Spiel, aber längst kein 128-Bit-Kracher wie man sich ihn von der PlayStation2 erwartet. Somit unsere Warnung: Sollte sich das Doppelpack in PAL-Gefilden blicken lassen (momentan trägt Konami keine diesbezüglichen Pläne), greift Ihr nur dann zu, wenn Ihr klassische Horizontal-Scroller kennt und noch immer schätzt. Geburtsjahr 1998 hin, jüngste Episoden her: Mit einer 3D-Action-Schlacht hat der Titel nur die bombastischen FMV-Beigaben gemeinsam: Die frisch gerenderten Science-Fiction-Clips wurden speziell für die PlayStation2 produziert und bedeuteten den ersten Auftritt des Konami-Grafikers Atsushi Tsujimoto auf internationalen Computer-Grafik-Shows. Zukunftsfähiges 3D-Grafik-Know-How ist bei Konami also vorhanden: Hoffentlich sitzen Tsujimoto und seine Kollegen mittlerweile an einer echten *Gradius*-Neuauflage, mit der sie den Ballerklassiker endlich ins Jahr 2000 holen. ■

**>>Ein altmodisches Vergnügen: Abgesehen vom frisch gerenderten Luxus-Vorspann hat Gradius IV nichts mit einer 128-Bit-Neuheit gemein.<<**

Zum ersten Mal auf einer Spielkonsole. Den vierten und jüngsten Teil der traditionsreichen Serie gab´s bislang nur in der Spielhalle.

PS2

# Jikkyou World Soccer 2000

**Konamis Fußballprofis betreten den 128-Bit-Rasen: Das neue International Super star Soccer soll auf der PlayStation2 zu den Sportspielfavoriten zählen.**

| Genre | Sport |
|---|---|
| Anbieter | Team-Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | Sommer (Japan) |

↑ Nach jedem Tor feiern eure Schützlinge den Erfolg mit Jubelrufen und protzigen Posen.

↓ Beim Sprint spielt ihr den Ball ein Stück vor euch her: Achtet auf heranrutschende Gegner!

↑ Der Torwart kündigt einen weiten Schuss an: Beim Freistoß blickt ihr eurem Spieler über die Schulter.




↑ Mit viel Gefühl (und etwas Glück) kickt ihr den Ball über den blitzschnellen Torhüter ins Netz.

**J**ikkyou – wer? Hinter dem kryptischen Namen verbirgt sich die erfolgreichste Kicker-Serie Japans, im Westen dribbelte sich Konami unter dem Namen *International Superstar Soccer* zum Erfolg.

*Jikkyou World Soccer 2000* für die PlayStation2 knüpft an das Konzept der Vorgänger (zuletzt: *Jikkyou League '99*) an, bietet jedoch massig neue Optionen und Modi, darunter auch Multitap2-Unterstützung. Vier Kumpels tummeln sich gleichzeitig auf dem Rasen, als Zweier-Teams gegeneinander oder vereint gegen die CPU. Vor dem Spiel wählt jede Partei ihre Mannschaft: Dank Liga- und Olympia-Lizenzen zocken japanische Spieler mit Regionalligist oder Olympiamannschaft, für die westliche Version wird die Aufstellung wohl geändert. *ISS*-typisch (und –exklusiv) ist der Handicap-Bildschirm: Hier stellt ihr die Kondition Eurer Schützlinge mit Smilies ein, reguliert Motivation sowie den Schwierigkeitsgrad und wählt eine Teamstärke von sieben bis elf Mann. Das folgende Taktikmenü ist besonders umfangreich ausgefallen: Neben der Formation gebt ihr euren Spielern Taktiken vor wie Sturm, Abschnittkontrolle und Manndeckung. Mit den speziellen Abwehroptionen legt ihr die Taktik bei feindlicher Ballübernahme fest. Außerdem dürft ihr Spieler wechseln und ihnen jede beliebige Position in der Formation zuweisen. Damit ihr nicht vor jedem Spiel stundenlang die Menüs optimieren müsst, speichert ihr euer Teamprofil per Memory Card. Auf dem Rasen wählt ihr aus verschiedenen Perspektiven, die ihr mit Zoom und Höheneinstellung zusätzlich variiert. Obendrein bestimmt ihr, ob ihr horizontal oder vertikal zum feindlichen Tor stürmt. Nach dem Anstoß sprintet ihr nach vorn, gebt den Ball zum Kollegen ab oder schießt das Leder mit voller Wucht in Blickrichtung. Mit Kopfball und Fallrückzieher beeindrucken eure Spieler automatisch, wenn ihr die rechte Vorlage liefert. Mit dem Sprintknopf gebt ihr obendrein Fersengeld. Dabei spielt ihr den Ball vor euch her und könnt ihn nicht mehr so leicht abgeben. In der Verteidigung sind die Schusstasten mit Bodenrutscher und Balldiebstahl belegt. Den Torwart steuert ihr nur beim entscheidenden Elfmeter.

**>> Mit der moderaten Kamera betrachtet ihr das Spiel aus jeder beliebigen Perspektive.<<**

Massig verschiedene Turniere und Karriere-Modi sorgen dabei für Langzeitmotivation: In der Liga spielt ihr um die Landesmeisterschaft, beim Cup treten mehrere Mannschaften zum Pokalspiel an. Die Weltmeisterschaft gewinnt ihr im Olympiamodus, der Success-Modus gleicht dem Survival-Kampf in Beat'em Ups: Ihr spielt so lange, bis ihr ein Match verliert. Anfänger trainieren bei einem Übungsspiel, Profis wählen ein Szenario und gewinnen im letzten Augenblick doch noch die Meisterschaft.

Auch Handheldfans erwarten *Jikkyou World Soccer 2000* mit Spannung: Das Fußballspiel wird für den Game Boy Color umgesetzt. ■



↑ Vorlage für Köpfer und Fallrückzieher: Aus der Ecke schießt ihr den Ball zu den Kollegen im Strafraum.

↓ Das Kameramenü verwaltet mit fünf Optionen jede beliebige Perspektive.







↑ Im Handicap-Menü bestimmt ihr Können, Kondition und Motivation eurer Gegner und der eigenen Mannschaft.

NICHT SPIELBAR

Oliver Ehrle

# PS2 Armored Core 2

| Genre | Action |
|---|---|
| Anbieter | From Software |
| Entwickler | From Software |
| Erhältlich ab | Sommer (Japan) |

Wie bereits auf der ersten PlayStation ist die Roboterschlacht *Armored Core* auch eines der ersten Spiele für den Hardware-Nachfolger: Die 128-Bit-Fassung führt die Geschichte des Erstlings und seiner Missions-CDs fort und orientiert sich auch spielerisch am Vorgänger. Mit eurem Mech stürmt ihr abgelegene Militärbasen, schützt Konvois und duelliert euch mit anderen Kampfrobotern. Hierfür stehen euch verschiedene Waffensysteme zur Verfügung: Mit Lenkraketen nehmt ihr mehrere Ziele aufs Korn, mit der Schulterkanone knackt ihr harte Panzer. Im Nahkampf nützt ihr Sturmgewehr und Eisenfaust, für die schnelle Flucht bestückt ihr euren Kampfroboter mit einem Raketenrucksack.



In der Schlacht blickt ihr eurer Kampfmaschine über die Schulter. Ein Radar weist euch den Weg und warnt vor Feindbewegung, Statistiken informieren euch über den Status eurer Waffen und den Munitionsvorrat. Ein Auge lasst ihr immer auf der Tank- und Temperaturanzeige - ohne Sprit bleibt die Maschine stehen, bei Überhitzung droht ein Kolbenfresser.




Habt ihr alle Gegner gesichtet und vernichtet, kassiert ihr eine dicke Belohnung, die ihr in der Mech-Werkstatt für Sprintbeine, Spezialschilde und durchschlagskräftigere Waffen verprasst. Hier gestaltet ihr auch euer persönliches Clan-Logo (in 128 x 128 Pixel), das auf Schild und Torso eurer Kampf-maschine prangt. Euren Mech und alle gekauften Ersatzteile speichert ihr per Memory Card, um sie in den Arenamodus zu übernehmen: Hier stellt ihr euch per Splitscreen einem Kumpel zum Duell. Außerdem unterstützt *Armored Core 2* die PocketStation von Sony: Handheldfans trainieren und tauschen ihre Mechs auch unterwegs. ■

NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

# PS2 Primal Image



| Genre | Simulation |
|---|---|
| Anbieter | Atlus |
| Entwickler | Atlus |
| Erhältlich ab | 27. April (Japan) |

Wer auf der Suche nach seiner Traumfrau ist und die warmen Frühlingstage nicht mit erfolglosem Flirten vergeuden will, der sollte einen Blick auf *Primal Image* werfen. Atlus werkelt an so etwas wie einer "weiblichen Speisekarte" für die PlayStation 2. In *Primal Image* könnt ihr eure Herzens-Dame nämlich aus Polygonen selber zusammenbauen. Bestimmt Körperform, Gesicht und Haarschnitt Eurer Angebeteten und steckt die virtuelle Freundin in ein Outfit Eurer Wahl. Im Kleiderschrank findet ihr neben züchtigen Rollkragenpullis, engen Jeans und edlen Abendkleidern auch mehrere Bikinis. Anschließend sorgt ihr für geeignete Animationen, indem ihr die Dame in einem 'Posing Mode' auf und ab gehen oder tanzen lasst. Wer zu fantasielos ist, der darf sich aus einer Gallery bereits vorgefertigte Girls auf den Bildschirm holen: Yuki Terai räkelt sich im Bikini am Pool, Anna ist in eine Lederkluft verpackt und Non wackelt im Mini mit ihren Hüften. Ein Glück für den Digi-Flirter, dass euch auch in der japanischen Version zahlreiche englische Texte die Bedienung erleichtern! ■




NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

# PS2 Fantavision

| Genre | Geschicklichkeit |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Sony |
| Erhältlich ab | sofort (Japan) |

Mit dem Feuer zu spielen macht Spaß, besonders dann, wenn es sich um Böller, Kracher und sonstige Feuerwerkskörper handelt. In Sonys *Fantavision* dürft ihr die virtuelle Zündschnur in Brand stecken und euch an einem farbenfrohen Feuerwerk erfreuen. Um das eindrucksvolle Himmelsschauspiel erleben zu können, müsst ihr verschiedene Diamanten und Symbole, die am Firmament auftauchen, zum Explodieren bringen. Dabei gilt die Regel: Je schöner und aufwendiger die Explosionen sind, desto mehr Punkte gibt es. Laufen die Detonationen in der richtigen Reihenfolge ab, hagelt es für solche "Combos" sogar Bonus-Punkte.

Da freut sich der Bildschirm-Pyromane: Ein riesiges Sortiment an Feuerwerkskonstruktionen sorgt dafür, dass die nächtlichen Lichtspiele mit jedem Mal anders ablaufen. Als Hintergrund-Kulissen dienen dabei nicht nur futuristische Städte, sondern auch der Weltraum, in dem ihr die kunterbunten Knallkörper vor einem Kometenschweif zur Explosion bringt. Grafisch wird die PlayStation 2- Farbpalette kräftig ausgereizt – die explosive Puzzelei hat also auch optisch einiges zu bieten. ■



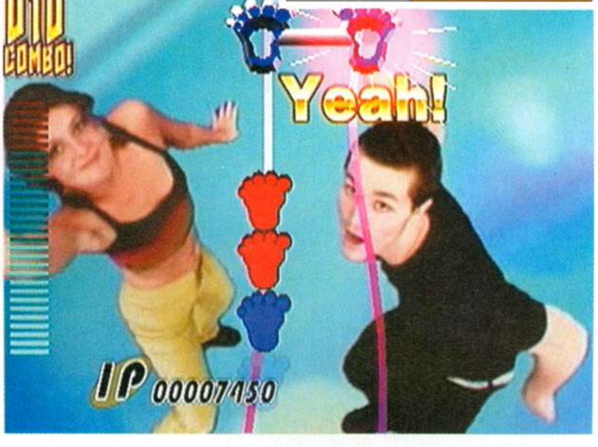
Simon Krätschmer

| Genre | Bemani |
|---|---|
| Anbieter | Jaleco |
| Entwickler | Jaleco |
| Erhältlich ab | kein PAL-Release |

# PS2 Stepping Selection

Macht mit beim Kampf gegen das Vorurteil! Trotz PlayStation und Dreamcast haben noch immer manche Menschen beim Wort "Videospieler" das (Achtung: Satire!) typische Bild des faulen, dickleibigen Pickel-Teenagers im Kopf, der wochenlang in seiner miefigen Bude sitzt und das Gehirn am Fernseher röstet. Mit *Stepping Selection* dürfte sich dieser Umstand nun ändern – denn das Jaleco-Tanzspektakel verwandelt selbst die langweiligste Studenten-Bude in einen trendigen Tanzschuppen ... auch wenn ihr die einzigen seid, die das Tanzbein schwingen!

"My Sharona", "Ghostbusters" oder "Surfin' USA" – wer könnte bei diesen Wadenwacklern widerstehen? Aber Vorsicht: Ohne den speziellen Jaleco-Controller (die 90x80cm große Tanzmatte ist im Lieferumfang nicht enthalten) kann man *Stepping Selection* getrost vergessen – habt ihr jedoch eines der begehrten Goodies ergattern, steht einer zünftigen Session mit Klassiker-Hits und aktuellen Top-Ten-Titeln nichts mehr im Wege. Das Spielprinzip ist einfach und sichtlich *Bemania*-inspiriert: Vom unteren Bildschirmrand scrollen (in zwei Reihen – eine für jedes Bein) rote, gelbe und blaue Füße (!) auf eure Tanzmarkierung zu. Haben sie diese erreicht, sind Rhythmusgefühl und Ausdauer gefragt: Mit beiden Füßen hopst ihr auf die entsprechenden sechs Farbkreise der Tanzmatte – wer schon mal mit Freunden eine Runde "Twister" gespielt hat, weiß, was ihn erwartet...



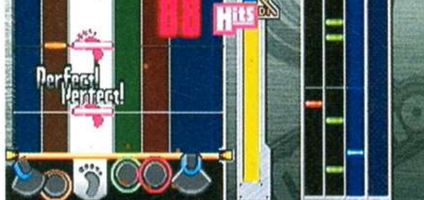

Bei all der Motorik kommt aber auch die Optik nicht zu kurz: Das richtige Song-Feeling wird durch (simultan im Hintergrund) ablaufende Musikvideos erzeugt – die sind zwar größtenteils mit Fototapete und Amateurtänzern nachgestellt, wirken aber gerade deshalb genial trashig! ■

Simon Krätschmer

# PS2 drumMania

| Genre | Bemani |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | kein PAL-Release |

Japan – das Land der Verrückten! In fernöstlichen Spielhallen wird gescratcht, gerappt, gerockt und getanzt, bis sich die Balken biegen ... völlig klar, dass die Bemani-süchtigen Fernöstler auch beim PS2-Start nicht auf ihr neues Lieblings-Genre verzichten möchten. Konami nimmt dabei wieder mal die Pionier-Stellung ein und wirft die Arcade-Umsetzung *drumMania* ins Launch-Körbchen – inklusive Drum-Controller, Fußpad und zwei schmucken Sticks! Soviele Goodies haben ihren Preis: 13.800 Yen legt ihr auf die Nippon-Theke (immerhin knappe 260 Märker) – wie ihr das sperrige Gesamtpaket dann heil nach Hause kriegt, bleibt euch überlassen... Jede Menge anwählbare (und noch viel mehr versteckte) Rock-Songs von soft bis hart, von langsam bis schnell und von leicht bis mörderisch schwer warten darauf, an den Drums begleitet zu werden ... von euch! Das Spielprinzip richtet sich dabei ganz nach dem Urvater Beatmania: Ihr richtet euer Augenmerk einzig und alleine auf herunterscrollende Symbole, die für die fünf "Drum-Flächen" (+ Fußpedal) des Konami-Controllers stehen. Sobald diese eine vorgegebene Markierung erreichen, heißt es für euch: Action. Die ersten Gehversuche fallen Anfängern zwar noch schwer, doch schon bald ist euch das Spielgefühl in Fleisch und Blut übergegangen - wer mit echten Drums schon Erfahrungen sammeln konnte, kann sogar in den knackigen Real-Modus wechseln.



Der absolute Clou dabei: Mit dem Multi-TapII (das alte funktioniert leider nicht) und zwei Guitar-Freaks-Gitarren könnt ihr mit bis zu zwei Freunden eure eigene virtuelle Band aufmachen – und zu dritt vor dem Fernseher abrocken! ■

NICHT SPIELBAR

Mathias Freisinger



# PS2 Extermination



| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Deep Space |
| Erhältlich ab | noch unbekannt |

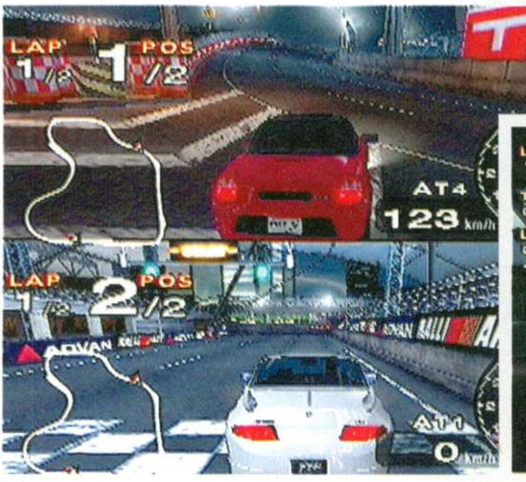
*Syphon Filter* trifft auf *Parasite Eve* – soviel zum Thema von *Extermination*. Aus gewohnter Third-Person-Perspektive steuert ihr euren Helden durch die kalten Gefilde der Antarktis, auf der es - mal wieder - nicht ganz "normal" zugeht. Hässliches, mutiertes Krabbelgetier hat eine militärische Basis in Besitz genommen – und ihr sollt die eklige Suppe jetzt auslöffeln. Die bisher veröffentlichten Videos und Screenshots machen Lust auf mehr: Sprung- und Kletterpassagen auf eisigen Gletschern, wilde Schießereien gegen die garstige Gegnerbrut und geniale Motion-Blur-Effekte (künstliche Unschärfe am Horizont) bei In-Game-Sequenzen. Action-Adventure-Fans merken sich den Titel unbedingt vor! ■



# Driving Emotion Type-S

**_Raus aus den Dungeons - und hinein in den Straßenverkehr: Squaresoft betritt mit Driving Emotion Type-S fremde Gefilde..._**

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Squaresoft |
| Entwickler | Escape |
| Erhältlich ab | sofort (Japan) |



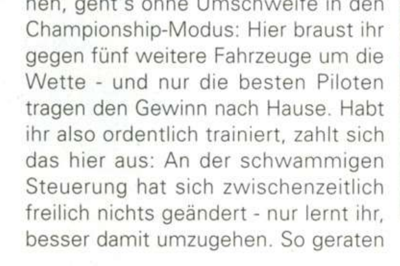
Kennt man ja: Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm in der Mitte gesplittet.




Schick! Der umfassende Fuhrpark bietet für jeden etwas...

Bastelten die emsigen Entwickler von Squaresoft in der Vergangenheit lediglich an neuen Action-Adventure- und Rollenspiel-Granaten, begeben sie sich in letzter Zeit immer öfter in ungewohntes Terrain. Nach den Beat'em-Up-Ausflügen *Tobal No. 1* und *Ehrgeiz* sowie der durchschnittlichen Raserei *Racing Lagoon* (alle PSX) präsentiert uns Squaresoft nun sein erstes PlayStation 2-Produkt. *Driving Emotion Type-S* sollte von Anfang an ein realistischer Fahrsimulator werden - und statt auf actionreiche Hi-Speed-Flitzereien setzten die Entwickler auf Realismus und Fahrphysik. Das Ergebnis: *Type-S* ist weder übermäßig schnell, noch ist das Handling simpel. Ihr greift also nicht zum Joypad und habt die Kontrolle sofort verinnerlicht! Wer seinen Boliden korrekt über die Straße steuern will, muß nicht nur mit Feingefühl an die Sache herangehen, sondern auch erst ein wenig üben. Genau für diesen Zweck gibt's den "Fahrschul"-Modus - hier erlernt ihr den gezielten Umgang mit eurem Wagen, Fahr-Kniffe, übt die Kurfenlage oder studiert getimete Bremsmanöver ein. Fühlt ihr euch schließlich fit für das eigentlich Rennen, geht's ohne Umschweife in den Championship-Modus: Hier braust ihr gegen fünf weitere Fahrzeuge um die Wette - und nur die besten Piloten tragen den Gewinn nach Hause. Habt ihr also ordentlich trainiert, zahlt sich das hier aus: An der schwammigen Steuerung hat sich zwischenzeitlich freilich nichts geändert - nur lernt ihr, besser damit umzugehen. So geraten Design-Patzer beim Handling in den Hinterkopf und ihr konzentriert euch auf den Sieg. Sieg oder Niederlage hängen übrigens auch stark von der Wahl eures Autos ab: Wagt ihr euch mit einer untermotorisierten Gurke auf die Strecke oder steigt ihr in einen schnittigen Flitzer? Für jeden Geschmack ist das passende Fahrzeug dabei - in der Garage warten so namhafte Marken wie Toyota, Honda, Nissan, Mazda, Subaru oder Mitsubishi. Doch bevor ihr mit eurem Lieblings-Schlitten an den Start geht, dürft ihr noch an den Details feilen: In welcher Farbe kommt der Wagen am edelsten daher? Wie sieht's mit der Motorisierung aus? Wollt ihr selbst schalten oder verlaßt ihr euch auf's Automatik-Getriebe? Das Renngeschehen dürft ihr dann aus zwei unterschiedlichen Perspektiven betrachten: Ihr braust aus der Ego-Sicht des Fahrers oder in der obligatorischen Rear-View über die Kurse. Die sind übrigens relativ abwechslungsreich: Von kurvigen Landstraßen über hoch gelegene Gebirgspässe bei Nacht bis hin zu breiten Strecken, auf denen ihr ordentlichen Gas geben könnt, ist alles dabei. Dazu gibt's wie üblich einen Split-Screen-Modus für spaßige Zwei-Spieler-Duelle sowie Time-Trial-Rennen! Unsere frühe Einschätzung zu Squaresofts Renn-"Spektakel"? Bringt ihr nicht die nötige Geduld mit, um euch eingehend mit der unglücklichen Steuerung zu beschäftigen, werdet ihr wohl schon nach wenigen Minuten eure PS2 wieder mit *Ridge Racer V* füttern. Guten Appetit! ■

**>> Type-S ist weder übermäßig schnell, noch ist das Handling simpel. <<**

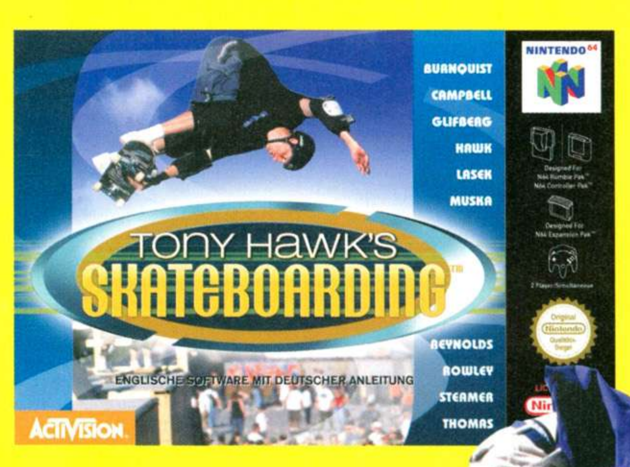




Fertig machen für Scheibenwischanlage! Braust euer Vordermann mit vollem Speed durchs Kiesbett, wird's staubig.



# FÜR SPIELSPASS OHNE ENDE







**Für Nintendo 64**
DM 99.95
51,10 €
**Der ProMarkt-Preis**

**Toy Story auch für Gameboy Color erhältlich!**

**Für Gameboy Color**
DM 69.95
35,76 €
**Der ProMarkt-Preis**

**Für Nintendo 64**
DM 99.95
51,10 €
**Der ProMarkt-Preis**

Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf © der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind © eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. © Original Toy Story Elemente © Disney. Toy Story 2 Elemente © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.

**Tony Hawk auch für Gameboy Color erhältlich!**




Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

**Für Sony PlayStation**
DM 34.99
17,89 €
**Der ProMarkt-Preis**

**Mad Catz Dual Force Controller**
In den Farben blau, schwarz, rot, grün und lila erhältlich.









**Für Nintendo 64**
DM 89.95
45,99 €
**Der ProMarkt-Preis**



**Für Sony PlayStation**
DM 49.99
25,56 €
**Der ProMarkt-Preis**

**Mad Catz Wireless Controller Infrarot**
Mit Empfangsteil. Doppelpack.

# ProMarkt

TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

**Die Angebote dieser Anzeige sind in folgenden Märkten erhältlich:**

ALSDORF • AUGSBURG • BAD HERSFELD • BOCHUM • BONN • CHEMNITZ, • DA-WEITERSTADT • DIEZ • DETMOLD • DORTMUND • DÜSSELDORF • EHINGEN • ELSTERWERDA • EUSKIRCHEN • ESCHBORN • FFM-GRIESHEIM • GERSTHOFEN • GIESSEN GÖTTINGEN • HOMBURG • JENA • KAISERSLAUTERN • KEMPTEN • KÖLN • MAINZ • MEMMINGEN • MONTABAUR-HEILIGENROTH • MÜLHEIM-KÄRLICH • MÜLHEIM A. D. RUHR • MÜNSTER • NEUNKIRCHEN • NEU-ULM • NEUWIED • OFFENBACH • SAARBRÜCKEN SAARLOUIS-LISDORF • ST. INGBERT • TRIER • ULM • WEIMAR-SCHÖNDORF • WETZLAR • 2 x WIESBADEN • WILHELMSHAVEN • WUPPERTAL-BARMEN




# Fur Fighters

**Sie sind klein, sie sind pelzig und haben es faustdick hinter den verlausten Ohren! Bizarres "Fur Fighters" sind ungemein niedlich... und tierisch gemein!**



← Bewaffnet und gefährlich: Eure Mieze überzeugt mit süßer Konfektionsgröße (ja, auch Katzen können sexy sein) und großem Kaliber...



| Genre | Action |
|---|---|
| Anbieter | Acclaim |
| Entwickler | Bizarre Creations |
| Erhältlich ab | Mai |

↑ Kleine Puzzle-Einlage: Ihr klaut die Starter-Kurbel von einem Bagger und werft den anderen damit an. Der gelbe Koloss schiebt (wie von Geisterhand) das Erdgeschoss unter das Obergeschoss: Jetzt könnt ihr die Treppe nehmen und das Hundebaby befreien! ↓




Kostümierte Action-Helden mit dicken Wummen sind im Videospielkosmos keine Seltenheit... die Rangliste reicht von Sprücheklopfern wie Duke Nukem bis hin zu skurrilen Gestalten á la *MDK*-Ikone Kurt, auch knuffige Kaliber vom Schlage *Jet Force Gemini* sind nicht mehr weg zu denken. Schlüpft euer Gegenüber aber in ein pelziges Disney-Dress, dann steht die Action-Welt Kopf: Statt im stylischen Helden-Outfit kommt der Bursche dann in samtigem Plüschgewand daher... und wird euer possierliches Alterego von einem Projektil erwischt, gibt's statt dem üblichen "Autsch!" ein kleinlautes "Miau!", "Wuff!" oder "Mäh!" zu hören. Schön, dass sich Bizarre Creations der animalischen Herausforderung gestellt haben: Gerade noch Entwickler in Segas 1.5-Team (Stichwort *Metropolis Street Racer*), finalisieren die findigen Briten mit Fur Fighters jetzt ihr zweites Dreamcast-Spiel. Nicht für Sega, sondern für Acclaim stehen die polygonalen Pelztierchen Spalier: MG in die Rechte, Laser-Wumme auf den Rücken, Survival-Pack in den Gürtel... und ab geht's in die animalische Zukunft des Action-Genres. Nicht aus der Ego-Sicht, sondern aus der 3rd-Person-Perspektive begleitet Ihr Katz, Hund, Känguruh oder einen anderen von insgesamt fünf Wildlife-Kollegen durch die riesige Bumm-Bumm-Gemeinde: Die ist in der Regel kunterbunt, verteufelt verzwickt... und gibt euch mit adventure-inspirierten Puzzle-Einlagen mächtig zu Grübeln auf. Denn außer heißen Schusswechseln (mit *Turok*-verwandter Handhabe) stehen selbstlose Rettungsaktionen im Vordergrund! In jedem Level hat sich eine Bande Tierkinder verkrümelt, und weil sich die Kleinen nur von einem Artgenossen befreien lassen, müsst Ihr regelmäßig "das Fell wechseln". Beispiel: Mit Waschbären oder Känguruhs hat klein Kitty wenig im Sinn.... und sabberndes Hundevieh jagt dem Katzenbaby eine Heidenangst ein. Beruhigt ist der Dreikäsehoch erst, wenn sich ein vertrautes Gesicht zeigt – vorzugsweise das einer hübschen Katzendame. Nur von ihr lässt sich das Baby bereitwillig einen Raketenrucksack umschnallen.... und hebt dann Richtung Freiheit ab. Das heißt für euch: Eine Transmitter-Station suchen und dort an den "artgerechten" Kollegen übergeben: So wird aus Katz Känguruh, aus Känguruh Hund, der Hund zum Waschbären und das traurige Gesicht Eures Schützlings gleich fröhlicher.... denn statt einem Wildfremden spaziert ein lieber Verwandter um die Ecke. Aber Vorsicht! Die Veränderung ist nicht nur kosmetischer Natur: Jede der pelzigen Fur Fighters-Spezies hat ihre ganz eigenen Faibles, Neigungen und Spezialfähigkeiten. Während sich Pussie Juliet mit Vorliebe an Bäumen und Steilhängen die Krallen wetzt (wird im Volksmund auch "Klettern" genannt), hat die flotte Mieze mit Wasserspielen und Buddelexkur-

**>>Ein animalisches Vergnügen!<<**

**>>...die kleinen Bettvorleger sind auch noch ganz schön frech!<<**



Echt bärig: Der Eisbär-Vorarbeiter steht für seine Hundemeute ein... und kassiert dabei tüchtig Treffer.

Possierliche Pussie: Das Schild verrät euch – "Hier dürfen nur Katzen rauf!".

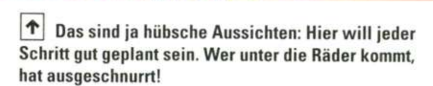


Wieder ein Gör gerettet: Ihr schickt das Katzenbaby mit einem Raketenrucksack nach Hause.

sen nur wenig im Sinn. Für Leztere fühlen sich Waschbär bzw. Hund berufen: Der eine planscht nach Herzenslust im transparenten Bassin herum, der andere verschwindet bis zu den Hinterbeinen in der Bodentextur (Rawuff!), geht dann schließlich ganz auf Tauchstation und buddelt sich bis zum anderen Level-Ende durch. Ganz klar: Das Wechselspiel zwischen den unterschiedlichen Charakteren ist für Action-Haudegen nichts Neues – aber immer wieder einen neuen Ausflug wert. Hinzu kommen Bizarres neue Sympathieträger: Denn die sind nicht nur unglaublich puschelig, pelzig und rundum polygonal – nein, die kleinen Bettvorläger sind auch noch ganz schön frech! Unsere beiden Freisteller verraten die Gedanken hinter der tierischen Unschuldsmaske: Eben noch guckt euch Kätzchen Juliet mit den großen Kulleraugen und ganz herzerweichend an ("Hattu Brekkies? Aba ich nehm' auch Catsan!"), aber dreht ihr der gemeinen Katzengöre den Rücken zu, zeigt die ihr wahres Gesicht: Schwer bewaffnet und gefährlich!



**>>Schwer bewaffnet und gefährlich!<<**



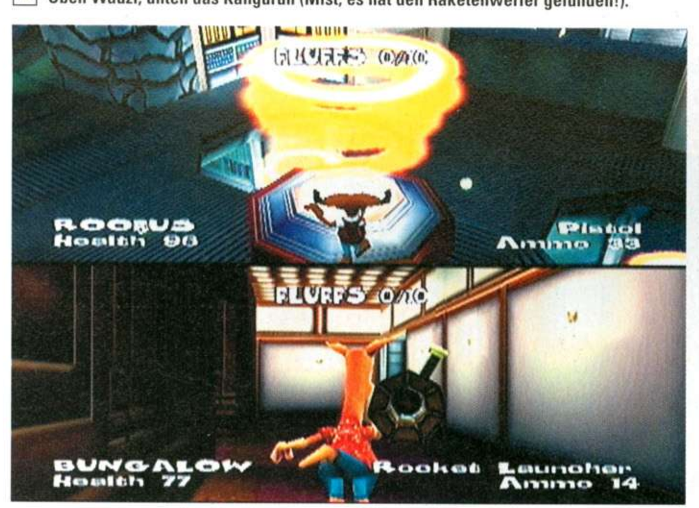
Das sind ja hübsche Aussichten: Hier will jeder Schritt gut geplant sein. Wer unter die Räder kommt, hat ausgeschnurrt!

Gefährlich geht's auch im Multiplayer-Modus zu: Denn dann gehen bis zu vier Mitspieler gleichzeitig auf die Jagd, um sich in bester Ego-Shooter-Manier gegenseitig auszubooten und dem anderen polygonale Projektile auf den Pelz zu pusten. Mit MG, Laser-Wumme, Pistole oder Raketenwerfer geht es dann auf die wilde Jagd: Wie im Einspieler-Modus wechselt ihr auf Button-Druck das Geschoß (hoffentlich habt ihr noch genügend Munition dabei) und laßt dann mit dem rechten Shoulder-Button den Abzug-Finger spielen. Zwar reagiert der dabei nicht analog, aber eingängig sind die Kontrollen allemal: Wie Indianer *Turok* mit dem rechten Button-Block die Marschrichtung bestimmen (vorwärts, rückwärts, seitwärts), mit dem Analog-Stick den Blickwinkel regulieren (und die Steuerung damit fein-tunen) oder mit dem linken Shoulder-Button über Hindernisse hopsen. Demnach erinnern nicht nur Level-Design und Gameplay an einen Ego-Shooter: Die Fur Fighters steuern sich auch noch so!

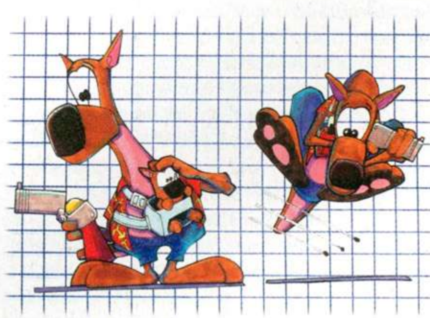
Der Action-Fan dankt's: Über geteilten Bildschirm menschlichen Gegenspielern das Fell versengen – ein Heidenspaß! Zumal Bizarre extra für die Multiplayer-Schlachten jede Menge Design-Schmankerl verbaut hat: Ihr beamt euch hemmungslos von einem Winkel des Mehrspieler-Komplexes in den nächsten, laßt euch von Gravitations-Strahlern in ein höheres Stockwerk schleudern, zerdeppert ein riesiges Aquarium und lauscht dem James-Bond-inspirierten Agenten-Soundtrack. Ein animalisches Vergnügen! ■

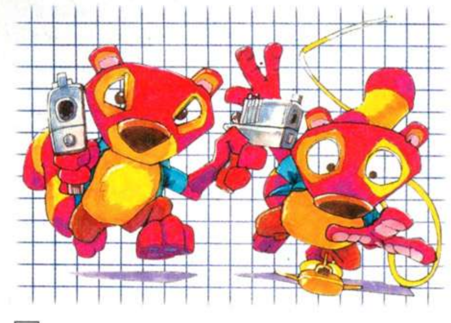



Bis zu vier Spieler gleichzeitig....können sich in Furr Fighters wilde Multiplayer-Schlachten liefern. Hier ein Zweispieler-Duell bei horizontal geteiltem Bildschirm: Oben Wauzi, unten das Känguruh (Mist, es hat den Raketenwerfer gefunden!).







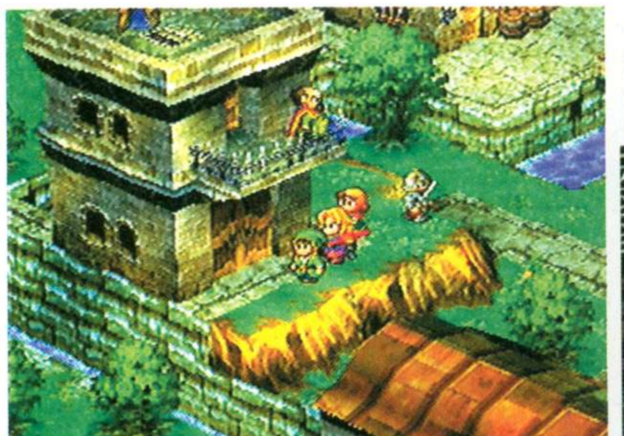
Designer-Arbeit am Reißbrett: Die possierlichen Charaktere vor der Arbeit im 3D-Editor.




# Dragon Quest VII

**Die in Japan erfolgreichste Rollenspiel-Serie nähert sich der Fertigstellung und bläst mit dem siebten Teil zum Angriff auf die Final Fantasy-Konkurrenz.**

| Genre | Rollenspiel |
|---|---|
| Anbieter | Enix |
| Entwickler | Enix |
| Erhältlich ab | Mai (Japan) |



Eure Charaktere wandeln als knuffige Sprites durch Polygon-Städte.

Bei der grafischen Inszenierung der Kämpfe hat sich Enix kein Bein ausgerissen.







Einkaufsbummel: In den Shops bringt ihr euer Waffen-Repertoire auf Vordermann.

*Dragon Quest VII* dominiert seit etlichen Monaten die "Most Wanted" Charts der japanischen Fans. Nachdem Enix bislang nur das japanische NES und Super NES mit *Dragon Quest*-Episoden versorgte, dürfen sich PlayStation-Besitzer jetzt auf *Dragon Quest VII* freuen.

Der Held in *Dragon Quest VII* ist ein namenloser Junge, sein Vater ein Fischer. Da so auch euer Dreikäsehoch tagaus, tagein mit der Fischerei beschäftigt ist, will er eines Tages in die Fußstapfen seines Daddys treten. Die Idylle in der kleinen Fischer-Stadt ist so harmonisch, dass die Einwohner weder an Monster noch andere bösartige Geschöpfe glauben. Resultat: Irgendwann wird es unserem Helden zu langweilig und er macht sich aus dem Staub – aller Liebe zu Fischfang und Vati zum Trotz. Schon kurze Zeit später ist er in ein Abenteuer verstrickt, das sein weiteres Leben für immer verändern wird.

Den Schwerpunkt legt ihr bei der Entwicklung des pummeligen Kopffüßlers auf dessen Jobs: So ist der Held zwar ein Fischer, doch kann er seinen Beruf nach Belieben wechseln. Hierfür sucht ihr zunächst einen Tempel auf: Das dortige "Arbeitsamt" bietet euch zeitgemäße Berufe an, darunter Magier, Tänzer, Dieb, Krieger, Mönch, uvm. In jedem Job kann der Held Erfahrungen sammeln und in mehrere Level aufsteigen. Außerdem beherrscht er in jeder Profession unterschiedliche Spezialkräfte und gegebenenfalls ein paar Zaubersprüche. Nützlich: Hat er einen Beruf einmal erlernt, kann er jederzeit wieder zurückwechseln. Aus einem Mönch kann also ruckzuck ein Krieger werden – und die erlernten Kräfte bzw. Spezialfähigkeiten gehen ihm trotzdem nie verloren. Im Gegenteil: Hat er in zwei Berufen den höchsten Rang (den eines Meisters) erreicht, so verschmelzen die beiden Jobs und bilden einen neuen.

Auch für die Kämpfe ist eure berufliche Karriere entscheidend: So entstehen aufgrund des beruflichen Werdegangs völlig neue Schlagkombinationen und Special Moves. Auf diese Weise kann der Held in der Rolle des Kriegers Fähigkeiten aus älteren Jobs anwenden: Nach einem simplen Schwertschlag darf er seinem Gegner beispielsweise einige Items klauen. Dasselbe gilt für die Magie: Auch hier entstehen neue Zauberspüche, die sich aus euren Erfahrungen in unterschiedlichen Jobs zusammensetzen.

**>>*Im örtlichen Arbeitsamt legt ihr die Berufswahl eurer Heldentruppe fest.*<<**

Nicht zur Berufskarriere gehört eure Fähigkeit, sich in ein Monster zu verwandeln: Wer sich auf diese Weise verändern will, braucht vorher das Herz des gewünschten "Zielmonsters" – vorzugsweise bei Kämpfen oder in Magie-Shops zu finden. Einmal die neue Form angenommen, könnt ihr über alle für die Kreatur typischen Eigenschaften verfügen: So seid ihr z.B. resistent gegen Feuer, immun gegen Vergiftungen oder gegen einen Windzauber gefeit.

Auch technisch haben Enix ihre klassische RPG-Reihe tüchtig aufgemöbelt: *Dragon Quest* erstrahlt zum ersten Mal in einem 3D-Gewand, so werden Städte und Ortschaften aus einer *Grandia*-verwandten Iso-Vogelperspektive betrachtet und wie im Game-Arts-Titel dürft ihr das hektische Treiben in den Gassen mit den Joypad-Buttons beliebig rotieren. Für einen noch besseren Überblick sorgt eine zuschaltbare Draufsicht: Die zeigt das Szenario aus größerer Entfernung. Eher zweckmäßig ist dagegen die Kampf-Optik ausgefallen: Ähnlich wie in *Phantasy Star 4* stehen sich die Kontrahenten auf einem 2-D Schlachtfeld gegenüber. Aber immerhin: Zur Stimmungsmache gibt's Zwischensequenzen in Form von Rendervideos – die erzählen auf zwei CDs die Geschichte eures Helden. ■






Augen auf: Die Dorfkneipe fungiert als Treffpunkt zwielichtiger Gestalten.



# Quark

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | noch unbekannt |
| Entwickler | Quantic Dream |
| Erhältlich ab | 2001 |

**Alles Quark: "Omikron"-Entwickler Quantic Dreams wandelt auf verträumten Pfaden. In "Quark" wechselt ihr zwischen zwei Traumebenen – mit Waki erlebt ihr ein malerisches Fantasy-Märchen, an der Seite von Una verschlägt es euch ins viktorianische London.**




"Na komm, friß schon!" Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft!

Hat einen Vogel: Heldin Una wird von Piepmatz und Hund begleitet. Die feinen Gesichtszüge erinnern frappierend an Hensons "Gelflinge". Wer *Der Dunkle Kristall* gesehen hat, weiß bescheid...



Mit Blähbauch und Sense: Fantasy-Forscher Waki ist mit den Tieren befreundet – und sieht trotz Bierbauch ziemlich süß aus.





Es gibt Entwickler, die wehren sich gegen Konventionen – Entwickler, die wollen höher hinaus. Wohin? Vielleicht in einen Spiele-Olymp – das Entwickler-Nirvana jenseits von wirtschaftlichem Streben oder Knebelverträgen mit skrupellosen Publishing-Monstern. Vielleicht macht es ihnen aber auch einfach nur Spaß – Spaß, ein bisschen "anders" zu sein als die anderen. Solche Entwickler haben scheinbar unbegrenzte Ressourcen, verschieben Veröffentlichungsdaten wie Leonardo Di Caprio Rendezvous und als Begründung für den geplatzten Millionen-Coup haben sie nur ein freches "Wir waren mit dem Produkt nicht zufrieden!" parat. Eine Entwickler-Riege, in die sich Visionäre und Träumer einreihen – Visionäre wie *Oddworld*-Guru Lorne Lanning und Träumer wie Quantic-Dreams-Boss David Cage. Da sitzt der Mann hinter *Omikron: The Nomad Soul* in einer New Yorker Bar, wartet auf seine Audienz bei Pop-Opa David Bowie und hat in der Zwischenzeit nichts Besseres zu tun, als eine neue Spielidee auf seinen Notizblock zu schmieren. Als Cage abends aus der Bar kommt (die mussten ihn mit Nachdruck hinausbefördern), hat er das erste Skript für das neue Quantic-Dreams-Projekt in der Aktentasche: *Quark* wird in einer Bar am Times Square geboren. Exzentrisch oder einfach nur verrückt? Das ist David herzlich egal: Er ist stolz darauf, in seinen Visionen vom perfekten Spiel den nächsten Schritt getan zu haben – den nächsten Schritt zu dem, was er sich unter einem "Interactive Movie" vorstellt.

## >> Exzentrisch oder einfach nur verrückt? <<

Keine Aneinanderreihung von drögen FMV-Schnipseln, sondern ein echtes dreidimensionales Abenteuer, bei dem ihr eine cineastische Erfahrung hautnah erlebt. Einerseits sollt ihr die volle interaktive Freiheit genießen, die ihr aus einem *Zelda: Ocarina of Time* oder *Jet Force Gemini* kennt – andererseits will Dave ein Phänomen vermeiden, das besonders die PC-Spieler unter euch zur genüge kennen: Ihr latscht durch eine gigantische Spielwelt, habt sämtliche Freiheiten, fühlt euch aber ziemlich allein gelassen und wisst nicht so recht, wie ihr das Abenteuer überhaupt anpacken sollt. Hier soll Davids cineastischer Handlungsfaden Abhilfe leisten: Indem euch Quantic Dreams eine spannende Geschichte erzählen und häpchenweise mit Infos versorgen, halten sie euch bei der Stange. Und um die ganze Sache noch interessanter zu machen, dürft ihr in *Quark* zwischen zwei Welten hin- und her springen: Während ihr mit Waki eine kunterbunte Fantasy-Landschaft erforscht, schlagt ihr euch an der Seite von Una durchs viktorianische London. Beide Helden stehen telepathisch miteinander in Verbindung und tauschen in ihren Träumen Informationen aus: Weiß es der eine, weiß es spätestens bei Nacht auch der andere. Warum das wichtig ist? Ganz einfach: Auch wenn beide Welten auf den ersten Blick nur wenig miteinander gemein haben, so existieren sie doch parallel zueinander – räumlich wie zeitlich. Ganz klar: Die Ereignisse beider Welten haben Einfluss aufeinander – ein Spielelement, das Quantic Dreams für knifflige Rätsel nutzen will. Glück für Waki und Una, dass sie sich nicht allein den Polygon-Schädel zerbrechen müssen. Denn beide Helden haben kleine Helfer dabei, die ihnen dann und wann ihre speziellen Fähigkeiten leihen: Bei Una sind es ein freundlicher Vogel und ein treu(doof)er Hund, die euch nicht von der Seite weichen, Waki dagegen wird von schrägen Fantasy-Viechern wie einem schuppigen Reittier begleitet. Und in welchem Verhältnis Waki und Una zueinander stehen? Na, könnt ihr euch das schon denken? Wir halten euch auf dem Laufenden! ■



Infotausch über Bildschirmtexte: Waki erfährt, welches Problem er als nächstes anpacken muß.



# Space Channel 5

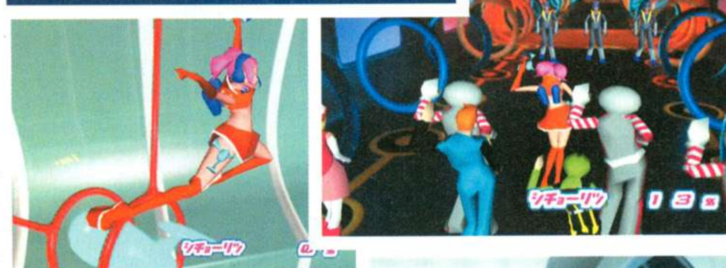
**Feel the rhythm, win the game: Sega-Maestro Tetsuya Mizuguchi lässt die PS-Boliden in der Garage und holt stattdessen eine Heldin im 60er-Jahre-Science-Fiction-Look auf den Dreamcast. Space Ace trifft auf Bust-A-Grove - der Weltraum tanzt!**

| Genre | Tanz-Action |
|---|---|
| Anbieter | Sega |
| Entwickler | Sega |
| Erhältlich ab | sofort (J), Sommer (EU) |



Autogrammstunde: In Japan ist Sega-Produzent Miziguchi ein Star - hier zeichnet er das Dreamcast-Cover seines Rennspielhits *Sega Rally 2*.





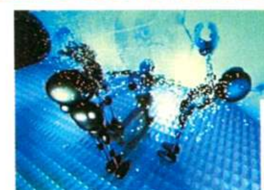
Tanz- und Musikspiele sind in Japan der heißeste Trend und das einzige Genre, das neben Hardcore-Zockern auch eine ganz neue Zielgruppe lockt. Bislang profitierten vor allem Spielhallen-Besucher (darunter in Japan auch viele Mädchen und Frauen) sowie PlayStation-Fans von *Beatmania, Bust-A-Grove* & Co. Für Segas Dreamcast gibt's bislang hingegen nur ein paar 1:1-Umsetzungen von Konami, aber keine exklusive Rhythmus-Simulation.

Hinter verschlossenen Türen beschäftigen sich begabte Sega-Designer aber bereits seit 1997 mit dancefloor-beeinflusstem Spielvergnügen. So ist *Sega Rally*-Erfinder Tetsuya Mizuguchi als Chef der internen "Division X" der erste Dreamcast-Spezialist, der ein entsprechendes Spiel der Öffentlichkeit präsentiert. Statt blanker Gewalt möchte der Sega-Veteran das Gute und Schöne auf den Bildschirm bringen und zeigt sich mit *Space Channel 5* als nachdenklicher und sensibler Spielemacher. "Es ist mir etwas peinlich, diese Worte zu benutzen um mein Spiel zu umschreiben, aber "Liebe", "Frieden" und "Glück" sind die Hauptelemente von *Space Channel 5* erklärt Mizuchi, der nach eigenen Aussagen auch deshalb Spiele entwickelt, um mehr über sich selbst herauszufinden.

> **>> Als Spieldesigner fühle ich auch eine soziale Verantwortung und denke oft über die Wirkung nach, die meine Spiele auf die Welt haben.<<** Tetsuya Mizuguchi, Produzent

Nachdem sich Mizuguchi über die Hauptelemente klar war, erdachte er sich eine poppige, nicht ganz ernste Hintergrundgeschichte: Ihr bereist im knappen Kleid einer galaktischen Reporterin das Universum und trefft dabei auf menschliche, aber auch außerirdische Lebensformen. Wie in *Bust-A-Grove* führen Button-Kombinationen, die Ihr synchron zum Beat ins Joypad hämmert, zu souveränen Tanzposen, aber auch zu Attacken gegen lästige Aliens. Als Reporterin steht die Heldin dabei im Mittelpunkt und Rampenlicht. Ihr Ziel: Die Zahl Ihrer Mittänzer zu erhöhen und dabei gleichzeitig die höchsten Einschaltquoten zu erreichen. Wer das Mädchen einmal in Aktion gesehen hat, weiß, dass sie dazu die besten Voraussetzungen besitzt: Ihre selbstbewussten Bewegungsabläufe sind ohne Zweifel der grafische Höhepunkt des Spiels und lassen andere Digi-Mädels alt und ungelenk aussehen: Gegen Gestik und Körpersprache von Segas Science-Fiction-Girl wirkt Lara steif und verspannt wie ein ausrangierter Roboter. Zu flinken Schritten, Hüft- und Schulterschlenkern verführen die Heldin scheppernder 60s-Groove und treibende Bläsersätze - neben der Animation der Heldin ist der unwiderstehliche Soundtrack das hervorstechende Merkmal von *Space Channel 5*. Die alberne Story hat dagegen wenig Bedeutung, was zählt, ist der unbeschwerte Fun. *Space Channel 5* ist kein Spiel für Grübler und Strategen, sondern lockt jugendliche Spieler, die sich mal ohne Blutvergießen und Knochenbrechen amüsieren wollen. Dementsprechend ist Mizuguchis Tip für erfolgreiche Weltraumreisende: "Sei freundlich, hilfsbereit - und vergiss nie, sexy dabei auszusehen!" ■









Retro-Feeling und Metallic-Look: Frühe Space-Channel-Animationen (von 1997) zeigen, wie stark sich der Look des Sega-Spiels im Laufe der Entwicklung veränderte.

Auf Standbildern lassen sich der unwiderstehliche Tanzstil und die sexy Bewegungen der Heldin kaum einfangen - nur Dreamcast-Besitzer mit guten Japan-Kontakten kennen die Science-Fiction Reporterin schon in Bewegung.



NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

Dreamcast

# Sorcerian



| Genre | Action |
| --- | --- |
| Anbieter | Viktor Interactive Softw. |
| Entwickler | Nihon Falcom |
| Erhältlich ab | 27. April (Japan) |

Mit *Sorcerian* meldet sich ein alter Rollenspiel-Veteran zurück: Nihon Falcom möchte das noch spärliche Angebot an Dreamcast-RPGs bereichern und konvertiert jetzt das bereits 1988 für PC veröffentlichte *Sorcerian* – extra für die neue Version wurde die Grafik generalüberholt und erstrahlt jetzt dank massivem Polygoneinsatz in neuem Glanz. Wie im PC-Original müßt ihr euch mit eurer Party (maximal vierköpfig) durch fünfzehn Missionen schlagen – fünf davon wurden speziell für den Dreamcast entworfen. Durch das Kombinieren von Planeten wie Jupiter, Mars, Venus, usw. wird Magie erzeugt. Neue Zaubersprüche verrät Euch aber auch ein Hexenmeister in den Städten. Kämpfe gibt's dagegen nur in der Oberwelt, die euch aus verschiedenen Kamera-Perspektiven gezeigt wird. Um im Monstergefecht optimal dazustehen, spielt ihr mit den Job-Kategorien herum: In immerhin sechzig unterschiedliche Professionen könnt ihr eure polygonalen Kopffüßler stecken, darunter Farmer, Magier, Elfen, Bodyguards und Zauberer. Aber laßt Euch dabei nicht zu viel Zeit: Denn dir Uhr tickt in *Sorcerian* unaufhörlich, und ihr könnt sogar beobachten, wie eure Helden altern! Rückt eine neue Generation nach, so übernimmt sie die Eigenschaften ihrer Eltern. Sammler sollten übrigens nach der 6.800 Yen schweren Special Edition Ausschau halten – denn nur hierfür wird außer dem Spiel auch der Soundtrack ausgeliefert. ■



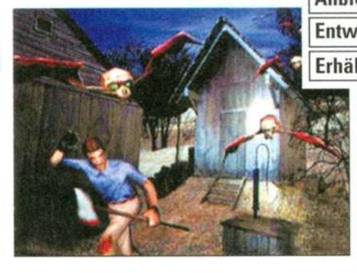
NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

PlayStation

# Evil Dead: Ashes 2 Ashes

| Genre | Horror-Adventure |
| --- | --- |
| Anbieter | THQ |
| Entwickler | Heavy Iron |
| Erhältlich ab | Herbst |





KLATU, VERATA, NECTU - wer diese Worte kennt und richtig aussprechen kann, der beweist sich nicht nur als eingefleischter *Evil Dead*-Fan, sondern beschwört im schlimmsten Fall auch noch die Mächte des Bösen herbei. Und um genau die geht's auch in der vorliegenden Videospieladaption von Kultregisseur Sam Raimis *Tanz der Teufel*-Trilogie. Ihr übernehmt die Kontrolle von Ash Pewter: Der coole Filmheld ist auch auf der PlayStation mit allem ausgerüstet, was der Monsterschlächter braucht. Mit Schrotflinte und Kettensäge hinterlasst ihr blutige Schneisen in der Armee der Finsternis! Auf der nächtlichen Hatz durch Wald, Wind und Wetter stellen sich euch die grässlichsten Kreaturen in den Weg: Garstige Flugdämonen, geifernde Hexen und zum Leben erwachte Bäume wollen euch ans Slasher-Leder. Wie in *Resident Evil* wandert ihr durch vorgerenderte Kulissen - nervige Ladezeiten sucht ihr hier aber vergebens. Entwickler Heavy Iron verspricht zudem einen cleveren Mix aus Action, Adventure und Puzzle-Einlagen - dazu gibt's Sprachsamples von Flimstar Bruce Campbell höchstpersönlich. Horror-Freaks setzen *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* schon mal auf ihre Einkaufsliste! ■

NICHT SPIELBAR

Simon Krätschschwein

PlayStation

# Frontschweine

| Genre | Geschicklichkeit |
| --- | --- |
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | I-Motion |
| Erhältlich ab | 16. Juni |






Was riecht wie ein Dixie-Klo in der Mittagssonne, ist in kleine Zwinger unterteilt und von oben bis unten mit brauner Substanz bedeckt? Nein ... nicht die fun-Redaktion (auch wenn ihr nahe dran wart...) – gemeint ist ein typischer Schweinestall! Wie wir darauf kommen? Ganz einfach: Von hier hat Entwickler I-Motion nämlich seine neuesten Spielcharaktere ... wenn auch recht seltsame Vertreter des friedlichen Borstenviehs. Die versauten Eber in *Frontschweine* sind nämlich ganz schön martialisch drauf - und können es kaum abwarten, sich gegenseitig auf die Schwarte zu klopfen.

Leider befand sich im (stilvoll mit Feldflasche und Essbesteck ausgestatteten) PR-Armee-Rucksack noch keine spielbare Version ... weshalb wir uns wohl wieder mal auf vollmundige Pressemitteilungen verlassen müssen!

Immerhin klingen die nicht gerade schlecht: In über 25 fordernden Missionen müsst ihr eure Kampf-Eber gegen sechs feindliche Schweine-Armeen verteidigen – dass dabei das eine oder andere Borstenvieh zu saftigen Koteletts verarbeitet wird, liegt auf der Hand .. äh dem Huf. Purer Faustkampf (oder gar eine zünftige Schlammschlacht) ist allerdings verpönt, stattdessen lasst ihr lieber konventionelle Waffen sprechen: Pistole, Granate oder Panzerfaust – die Wahl bleibt ganz euch überlassen!

Nicht nur die Hintergrundstory erinnert an den 2D-Hit *Worms*, auch in puncto Spieldesign haben die Entwickler bei I-Motion zur Würmer-Konkurrenz geschielt. Sobald euer Schweine-Platoon (bestehend aus drei bis sechs Mann bzw. Tier) an der Reihe ist, bekommt ihr ganze 60 Sekunden Entscheidungsfrist. Entweder ihr bringt euch hinter dem nächsten Baum in Sicherheit oder greift zum "Argumentationsverstärker".

Falls die Entwickler ihren Terminplan einhalten, erwartet uns schon für die nächste Ausgabe eine Preview-Version – dann werden wir mit eigenen Augen sehen können, was I-Motions Sauerei taugt! ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



# MTV Sports Skateboarding

| Genre | Trend-Sport |
|---|---|
| Anbieter | THQ |
| Entwickler | Yellow Belly |
| Erhältlich ab | 3. Quartal |

Sport-Freaks durften sich bereits in *MTV Sports Snowboarding* austoben - nun präsentiert uns THQ den zweiten Ableger der Sport-Serie. Von winterlichen Schneepisten hat man sich inzwischen verabschiedet - jetzt geht's in stylisches Skater-Terrain! *MTV Sports Skateboarding* bietet dem Fan alles, was er sich wünscht: Aus insgesamt 20 Profi-Skatern dürft ihr euren Favoriten wählen - und mit ihm die 25 abwechslungsreichen Kurse erkunden. Da wird geslidet, gegrindet, gejumpt und gestürzt, dass es ein Fest ist - stolze 60 individuelle Tricks hat jeder Skater auf dem Kasten. Wer die Stunts steht und nicht auf die Schnauze fällt, kann ordentlich punkten - das bringt nicht nur Geld, sondern auch neue Sponsoren. Und wenn euch die Rollerei alleine zu öde wird, ladet ihr einfach drei Freunde zu spaßigen Multiplayer-Sessions ein: Im Tag-, Battle-, Time Trial- oder Bomb-Modus wetteifert ihr um Zeiten und Punkte. Übrigens ist *MTV Sports Skateboarding* der erste Skater-Titel, der euch zu viert an den Start gehen läßt - Fans behalten das THQ-Produkt im Hinterkopf! ■





Philipp Noack

# Pool Academy

| Genre | Billard-Simulation |
|---|---|
| Anbieter | Ubi Soft |
| Entwickler | Sunsoft |
| Erhältlich ab | April |

Billard, eigentlich ein guter Grund, die eigenen vier Wände mal zu verlassen und sich mit ein paar Freunden die Zeit auf unterhaltsame Weise zu vertreiben. In Deutschland muss man dazu allerdings leider häufig eine dieser verrauchten und heruntergekommenen Spielhöhlen aufsuchen...

Wie praktisch, dass Ihr dank Ubi Soft diesen Zeitvertreib nun bald auf der heimischen PlayStation nachempfinden könnt. Mit der Hilfe des japanischen Trick-Shot-Spezialisten Yoshikazu Kimura entstand eine Billard-Simulation, die mit umfangreichen Spielmodi und einem einfachen, aber gelungenen GUI zu gefallen weiß. Mit bis zu acht Spielern kommt dann auch der nötige Schwung in die Runden, und das Gelächter ist groß, wenn ein umständlich vorbereiteter Stoß so richtig in die Hose geht. Ob Ihr nun die vorgegebenen 40 Trick-Shots (zur Belohnung winken kleine Filmsequenzen des Meisters) oder einen der vier "normalen" Modi wie Neunball oder eine witzige Bowling-Billard-Zwittervariante namens Bowlard versucht, der Titel macht Lust auf mehr, auch wenn er an die echte Erfahrung natürlich nur begrenzt heranreicht. ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

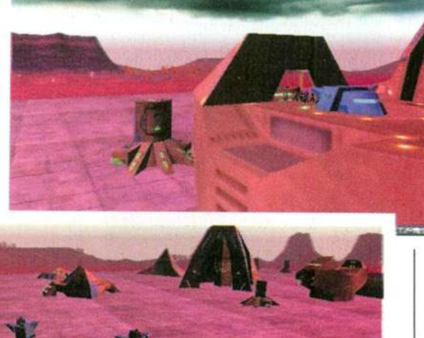
Dreamcast

# Star Trek: New Worlds

| Genre | Strategie |
|---|---|
| Anbieter | Interplay |
| Entwickler | Runecraft |
| Erhältlich ab | Juli |

"Der Weltraum - unendliche Weiten..." Eingeschworene *Star Trek*-Fans kennen diesen Ausspruch nur zu gut - jede Folge von Gene Roddenberrys Science-Fiction-Serie wird mit diesen Worten eingeleitet. Und während die sonore Stimme von fernen Galaxien erzählt, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat, machen wir einen Sprung von der TV-Vorlage zum jüngsten Videospiel-Streich der tapferen Mannschaft. Doch übernehmt ihr in *Star Trek: New Worlds* nicht etwa die Kontrolle über die *Raumschiff Enterprise*-Crew - weder Captain Kirk noch sein glatzköpfiger Nachfolger Jean-Luc Picard sind hier vertreten. Stattdessen gibt sich gleich die ganze "Vereinigte Föderation der Planeten" ein Stelldichein. In den "neuen Welten" geht's taktisch zu: Entscheidet Euch zu Beginn für eine von drei intergalaktischen Streitmächten und zieht anschließend in die Strategie-Schlacht. Neben der vertrauten Föderation stehen eine Klingonen-Flotte sowie das Imperium der Romulaner parat. Gut gegen Böse, Außerirdisch gegen Irdisch - hier ist's ganz egal, für wen ihr Partei ergreift. Die Konflikte (wird schon irgendeinen Grund geben...) werden aber nicht auf der guten alten Mutter Erde ausgefochten - die extraterrestrischen Streithähne begeben sich auf fremde Planeten. Ob Eiswelt, Wüstenplanet oder Vulkanlandschaft ist dabei herzlich egal - Hauptsache, es kracht! Jede Truppe verfügt über individuelle Fähigkeiten und Bewaffnungen: Während die einen besonders aufbrausend sind, gehen's die anderen ruhig an und vertrauen auf ihren durchschlagskräftigen Phaser. Aber nicht alles ist dem bekannten *Star Trek*-Universum entliehen - ihr findet auch zahlreiche Fahrzeuge, Gegenstände und Waffen, die bislang nicht in der TV-Serie aufgetaucht sind. Für Trekkies ist der Titel also allemal interessant - und laut Sega soll *New Worlds* einer der ersten Multiplayer-Titel sein, den ihr online spielen könnt! Warten wir's ab... ■





NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

# GAME BOY COLOR Star Ocean: Blue Sphere

| Genre | Rollenspiel |
|---|---|
| Anbieter | Enix |
| Entwickler | Enix |
| Erhältlich ab | 4. Quartal (Japan) |

Kaum haben wir unseren Test von *Star Ocean: The Second Story* (PlayStation) abgeschlossen, da kündigt Enix bereits einen weiteren Teil ihrer Rollenspiel-Reihe an. Nach dem Super Nintendo-Erstling und der PSX-Fortsetzung ist *Star Ocean: Blue Sphere* damit die dritte Episode. Das Hosentaschen-Abenteuer spielt zwei Jahre nach den Ereignissen in *Second Story*: Nach anfänglichen Dungeon-Ausflügen auf der heimatlichen Erde verschlägt's eure Party im Laufe des Spiels in die mysteriöse "Blaue Sphäre" - irgendwo im Weltraum. Die knuffigen Charaktere kennt ihr noch vom PlayStation-Vorgänger: Claude Kenni und Rena Lanford sind ebenso mit von der Partie wie Eure Kompagnons Dias, Chisato oder Leon. Jeder Krieger kommt diesmal übrigens mit individuellen Fähigkeiten daher, die ihr mit der Zeit weiter verbessert. Neben den obligatorischen RPG-Elementen (Dungeons erforschen, Items erwerben, Monster verprügeln) gibt's noch einen unterhaltsamen Battle-Mode: Hier kloppt ihr euch um Rohstoffe für Waffen und Zauber - wer die begehrten Teile schleunigst einheimst, verbessert seine Chancen im Kampf. ■






NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

# PS2 Buchi Gire Kongou

| Genre | Beat'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Artdink |
| Entwickler | Artdink |
| Erhältlich ab | 01.06. (Japan) |





Artdink sind seit jeher für ihre ausgefallenen Ideen und Konzepte bekannt. *Buchi Gire Kongou* ist dafür wieder einmal der beste Beweis: Nicht mit Fäusten oder Schwertern schlagt ihr euch in dem PlayStation2-Prügelspiel die Köpfe ein, sondern mit Baggern. Die zweckentfremdeten Gerätschaften verrichten ihre Arbeit nicht auf der Baustelle, sondern stehen sich in einer Arena gegenüber: Haut mit der Schaufel auf euren Kontrahenten ein, rammt ihn mit der Planierraupe oder flüchtet hinter einen Sandhaufen. Umherliegendes Werkzeug und andere Bau-Utensilien dürfen sogar als eine Art "Waffe" zum Einsatz kommen. Artdink bemühten sich, dem außergewöhnlichen Gekloppe eine Story zu verpassen: In Zwischensequenzen plaudert ihr mit euren Gegnern und stimmt euch auf die bevorstehende Materialschlacht ein. Neben rauhbeinigen Schlägertypen zählen auch frustrierte Geschäftsleute, grauhaarige Greise und langbeinige Girlies zur Kämpfer-Riege. Die Auslieferung erfolgt übrigens auf DVD-Format. ■



Frank Michaelis

# PlayStation Lunar 2: Eternal Blue

| Genre | Rollenspiel |
|---|---|
| Anbieter | Working Designs |
| Entwickler | Game Arts |
| Erhältlich ab | Juni / Juli (USA) |



Lange Zeit war es ruhig um das Rollenspiel *Lunar 2 - Eternal Blue*, das von Working Designs für die PlayStation veröffentlicht werden sollte. Nun gibt es endlich weitere News zum Mega CD-Remake. Die Story beginnt einige tausend Jahre nach *Lunar The Silver Star Story*. Der Held Hiro ist nicht nur auf der Suche nach der Göttin Athena, sondern versucht auch, hinter das Geheimnis des "Blue Spire" zu kommen. Die Grafik wurde gegenüber der Mega CD-Version klar verbessert, wird aber trotzdem vornehmlich 16-Bit-Freaks und Fans der *Lunar*-Serie ansprechen. Working Designs liefert eine aufwendige Special Edition aus, die sogar die Vorgänger-Box in den Schatten stellen soll. Immerhin drei Spiele-CDs schlummern in einem stabilen Pappschuber. Darin befinden sich zusätzlich eine Soundtrack-CD, eine "Making of Lunar 2"-Video-CD, ein in Leder eingebundenes Hardcover-Manual und Artbook *Lunar 2*, eine Karte, ein vergoldeter "Lucia"-Anhänger sowie vier kleine Charakter-Figuren. Aber es geht noch weiter: Wer bei seinem Händler 20 Dollar extra hinblättert, kassiert eine Sonderauflage, in der sich zusätzlich eine "Ghaleon"-Stoffpuppe befindet. Habt ihr den nicht auch schon immer mal drücken wollen? ■



NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

# PlayStation Muscle Ranking Sasuke

| Genre | Fun-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | TBS |
| Erhältlich ab | 27.04. (Japan) |






"Videospieler sind Sportmuffel!" - um dieses Vorurteil aus der Welt zu schaffen, ruft Konami zu so etwas wie den japanischen Bundesjugendspielen auf. Wer bei den 'US Marines' gedient hat oder sich täglich Takeshi's Castle auf DSF zu Gemüte führt, weiß, was ihn erwartet. In *Muscle Ranking Sasuke* gibt es Hindernislauf pur: Klettert an einem Seil eine Wand hinauf, krabbelt über einen Baumstamm, balanciert über einen schmalen Steg und kriecht durch eine enge Röhre. Aber hurtig bitte, denn die Uhr tickt unaufhaltsam! Wer nicht als Letzter in den Punkterängen auftauchen will, der drillt seinen Sportler bei Liegestützen und Seilspringen. Anschließend wird der Gestählte in ein schickes Outfit gesteckt: Ob Business-Anzug, Wrestling-Klamotten oder Badehose - jeder Sportler liegt optisch garantiert im Trend. Mit Originalität und Spielwitz rückt Konamis *Muscle Ranking Sasuke* dem Winterspeck zu Leibe und hat beste Aussichten darauf, als beliebtes Party-Game die Runde zu machen. ■



NICHT SPIELBAR

Frank Michaelis

Dreamcast

# Rent A Hero



| Genre | Action-RPG |
|---|---|
| Anbieter | Sega |
| Entwickler | Sega |
| Erhältlich ab | 25. Mai (Japan) |



*Rent A Hero* nennt sich der Held im gleichnamigen Action-RPG von Sega. Trotz des ungewöhnlichen Namens ist der "Hero" kein Unbekannter: Bereits auf dem Mega Drive schlug sich der wackere Haudegen durch 2-D-Stages, während er in *Fighters Megamix* auf dem Saturn für Furore sorgte. In der Dreamcast-Version prügelt sich *Rent A Hero* nun durch aufwendige 3-D-Level: Dabei beschützt er – ganz Kavalier der alten Schule – besonders gerne die Damen (wollen hier alte Knaben mit Essen versorgen). Das Gameplay lehnt sich sehr an Segas Automaten *Spikeout* an: Mit Combos, Kicks und Special Moves vermöbelt *Rent A Hero* verwilderte Strassen-Gangs und sorgt für Recht & Ordnung.

Begleitet wird der prügelnde Saubermann von Rent-A-Hiroko, einer ebenso schlagkräftigen Dame. Das Haudrauf-Mädel kann sich etwas schneller bewegen, besitzt jedoch weniger "Attack Power". In Japan veranstaltet Sega derzeit einen *Rent A Hero*-Musikwettbewerb, bei dem der Sieger 99.000 Yen gewinnen kann: Wer den besten Text zur Titelmelodie von *Rent A Hero* schreibt, der kann sich seine Komposition im fertigen Spiel anhören, außerdem wird sie auf der Soundtrack-CD verewigt. ■



NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes

Dreamcast

# NBA Tonight

| Genre | Team-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | 2. Quartal |



Was ist rund, aus Gummi und macht "Boing-boing-boing"? Nein, nicht Chefredakteur Bannerts Birne! Es geht um Basketball. So weit die Einleitung für ein Preview zu einem Spiel, über das noch so gut wie nichts bekannt ist. Nichtsdestotrotz haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, ein paar knackige Infos für euch auszugraben. Konamis Interpretation des beliebten amerikanischen Team-Sports bietet Genre-Fans einige köstliche Schmankerln: Das actionreiche Gedribbel ist nicht nur sehr realistisch in Szene gesetzt, auch das Umfeld wurde so naturgetreu wie nur möglich gestaltet. Wenn ihr Euch im Zwei-gegen-Zwei-Spiel gegenseitig ausspielt, eilig über das Feld hastet und spektakuläre Dunks vollführt, tönt es dementsprechend enthusiastisch aus den Lautsprecherboxen: US-Radio-Kommentator Brent Musburger höchstpersönlich hat sich vor's Mikro gesetzt - für authentische Atmosphäre ist also schon mal gesorgt! Dazu kommen zahlreiche Spieleranimationen und -moves - für den Basketball-Freak ist einiges geboten. Wir halten euch auf dem Laufenden... ■

Andreas Binzenhöfer

PlayStation

# Rallymaster

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | Digital Illusions |
| Erhältlich ab | Ende Mai |

Wer es wagt, in den Zeiten von *Colin McRae Rally 2* und *V-Rally 2* ein weiteres Rallye-Spiel auf den Markt zu bringen, braucht zum einen eine ordentliche Portion Mut und - viel wichtiger - auch ein wirklich gutes Produkt. Doch andererseits: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Das dachte sich offensichtlich auch Infogrames und bringt nun in Zusammenarbeit mit dem schwedischen Entwickler Digital Illusions das wohlklingende *Rallymaster* auf den europäischen Markt. Im Ein-Spieler-Modus darf der begeisterte Motorsport-Fan entweder an einer kompletten Meisterschaft teilnehmen, im Challenge Cup und der Trophy antreten oder einfach an einem Einzelwettbewerb teilnehmen. Die insgesamt 17 verschiedenen Fahrzeuge untergliedern sich dabei in drei verschiedene Klassen. Anfänger beginnen mit den Formel-2-Modellen und arbeiten sich dann über die authentischen WRC-Boliden bis hin zu den beliebten Klassikern vor. Dank einer Original-Lizenz darf man sich nicht nur auf satte 40 Strecken freuen, sondern auch mit berühmten Rallye-Fahrern wie Armin Schwarz, Walter Röhrl, Colin McRae oder Carlos Sainz antreten. Der erste optische Eindruck fällt zwar bereits ganz nett aus, zieht aber im Vergleich zur direkten Konkurrenz deutlich den kürzeren. Die größtenteils recht grobpixeligen Texturen bauen sich verhältnismäßig spät auf und stören so den ansonsten akzeptablen Spielfluss. In Sachen Fahrverhalten ist die vorliegende Version sicherlich noch nicht fertiggestellt. Während die meisten Fahrzeugausbrüche zur Zeit nur schwer nachzuvollziehen sind, deutet das Driftverhalten in den Kurven allerdings das Potential der Steuerung an. Mit etwas Glück und viel Arbeit könnte sich *Rallymaster* dennoch zu einem guten Rennspiel entwickeln, das allerdings nur schwer aus dem Windschatten der genialen Genre-Kollegen ausbrechen wird. ■






# SOFTWARE NEWS

Matthias Freisinger

## Need for Speed: Porsche

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | EA |
| Entwickler | Eden Studios |
| Erhältlich ab | April |

Porsche - mit diesem Namen der Stuttgarter Autoschmiede verbinden viele einen Lebenstraum: Einmal hinter'm Steuer der Nobelkarossen sitzen und über einsame, staubige Landstraßen brettern. Für PlayStation-Besitzer nichts Neues - lud Sony mit *Porsche Challenge* bereits vor drei Jahren zum Boxster-Fahren ein, so begrüßt uns diesmal Electronic Arts mit einem Porsche-Spiel. Die fünfte Auflage der *Need for Speed*-Reihe steht ganz im Zeichen des deutschen Automobilherstellers: Vom ersten Porsche bis zur Neuauflage des 911ers ist alles vertreten, was jemals die Produktionsstätten verlassen hat. Auch mit verschiedenen Modi wird nicht gegeizt. So könnt ihr zwischen dem Evolution-Mode (einer Art Karriere-Modus, bei dem ihr auch die ganze Historie der Porsche AG erleben dürft) und dem "Schnelle Rennen"-Modus entscheiden. Letzterer soll euch neben den Standard-Rennen kurzzeitig mit Zeitrennen, Rennen gegen die Polizei (eurem altbekannten "Freund und Helfer") sowie dem fordernden „Capture the Flag-Modus" bei Laune halten. Natürlich dürft ihr auch eure Freunde wieder gehörig Staub fressen lassen. Insgesamt können sich bis zu vier Spieler auf den Strecken von Frankreich, Deutschland, Schottland, Japan und der USA austoben und zeigen, was die PS-Monster zu leisten im Stande sind. Rennspielfreunde merken sich *NFS: Porsche* schon mal vor und freuen sich auf einen ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe... ■









Philipp Noack

## F1 Racing Championship

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Ubi Soft |
| Entwickler | Ubi Soft |
| Erhältlich ab | Frühjahr 2000 |




"Das realistischste, herausforderndste, spannendste Spiel aller Zeiten", so kommentiert der Ubi Soft-Pressetext ganz bescheiden den neuesten Formel 1-Ableger aus dem eigenen Hause. Gleich für vier Plattformen (PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast und Game Boy Color) wird man den vielversprechenden Racingtitel veröffentlichen. Wir haben uns für euch schon einmal die Vorabversion für Sonys 32-Bitter angesehen. Endlich mit einer offiziellen FIA-Lizenz ausgestattet, dürft ihr die 99er-Saison noch einmal erleben, mit dem Unterschied, dass ihr nun selbst hinter dem Steuer eines der elf Wagen sitzt. Alle 22 Teams und 16 Strecken des vergangenen Jahres befinden sich auf der CD und wurden nach offiziellen Daten so nah an der Realität wie irgend möglich im Rechner modelliert. Nicht neu ist die Aufteilung in Arcade und Simulation. Während ihr im ersten Modus mit einem gutmütigen Fahrverhalten von einem Checkpoint zum nächsten rast, gilt es im zweiten vor allem auf eine saubere Linie zu achten und viel Gefühl beim Umgang mit Gas und Bremse zu beweisen. Alle wichtigen Features einer Formel-1-Simulation sind hier dann auch vertreten, ob Setup-Anpassungen in der Box oder plötzliche Schäden am Motor, wer sich für Realismus entschieden hat, der bekommt die vollständige Palette geboten. Natürlich werden auch die CPU-Piloten mal von einem solchen Malheur an einem Plätzchen auf dem Siegerpodest abgehalten, so dass sich eine komplette Saison mit all ihren Höhen und Tiefen wirklichkeitsgetreu nachempfinden lässt. Im Vergleich zum in dieser Ausgabe getesteten *F1 2000* von Electronic Arts wirkt die Grafikengine schon jetzt ausgereifter, flotter und einfach sauberer programmiert, auch wenn die Wagen perspektivisch ziemlich verzerrt dargestellt werden. An der momentan noch etwas hektischen, unruhigen Steuerung wird hoffentlich bis zum Release noch gefeilt. ■








Frank Michaelis

# GAME BOY COLOR · Dreamcast — Sakura Taisen GB

| Genre | Strategie-RPG |
|---|---|
| Anbieter | Sega |
| Entwickler | Media Factory |
| Erhältlich ab | 2. Quartal (Japan) |

Bereits im Oktober'99 kündigte Sega eine Game Boy Color-Version des in Japan äusserst populären Strategie-RPGs *Sakura Taisen* an. Richtig gelesen, Sega veröffentlicht Software für Nintendo's Game Boy: Da Sega keinen eigenen Handheld mehr auf dem Markt hat, war diese Entscheidung nur eine Frage der Zeit. Ein halbes Jahr später liegen nun erste Daten zu dem aussergewöhnlichen Projekt vor. Das Gameplay von *Sakura Wars* wurde an den bekannten Saturn-Versionen angelehnt, verwöhnt euch also mit einer Mixtur aus Strategie und Rollenspiel. Zusätzlich bereichern noch Elemente aus Dating Simulationen das Spielprinzip. Eine Kombination, die sich in Japan gerechnet hat: Die Verkaufszahlen waren rekordverdächtig, die Fan-Gemeinde riesig. Außerdem werden Dreamcast- und Game-Boy-Version noch mit einem witzigen Bonus aufgewertet: Entschlüsselt beim Game Boy geheime Codes, gebt sie bei der Dreamcast Version von *Sakura Taisen 3* ein, und schon erhaltet Ihr verborgene Extra-Features. ■

Robert Bannert

# GAME BOY COLOR — Heroes of Might & Magic

| Genre | Strategie |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | 3DO |
| Erhältlich ab | März (USA) |

Endlich ein Strategie-Knüller für den westlichen Handheld-Markt? Scheint so: Im Zuge des Handheld-Revivals hat 3DO New World Computings *Might & Magic*-Strategie aus der PC-Kiste gekramt. Für alle, die das PC-Vorbild noch nicht kennen: 3DO's Strategieableger spielt wie die Rollenspiel-Vorlage in Fantasy-Welt Erathia, kommt mit mehr Optionen und Menü-Klicks einher als dem traditionellen Game-Boy-Spieler (acht Jahre abwärts) lieb ist und verzaubert euch mit dem gleichen naiven Zeichenstil wie die großen Brüder. Zunächst nur als schwachbrüstiger Rollenspiel-Recke unterwegs, kauft ihr euch nach den ersten Streifzügen ein Lehen: Und weil Erathia von feindseeligen Völkern nur so wimmelt, fällt bald alle Welt über euch her. Zeit, neben Söldnern, Soldaten und Monstern auch schlagkräftige Helden anzuheuern: Ihr verwaltet über Menü-Schirme euer Reich, schickt aus der Vogelperspektive eure Truppen in die Schlacht und beobachtet anschließend von der Seite, wie Mann und Maus übereinander herfallen. Ein martialisches Vergnügen nach alter Fantasy-Schule! ■

NICHT SPIELBAR

Daniel Johannes



# Austin Powers: Mojo Rally



| Genre | Fun-Racer |
|---|---|
| Anbieter | Take 2 |
| Entwickler | Take 2 |
| Erhältlich ab | Oktober |

Schiefe Zähne, alberne Brille und 60er-Jahre-Outfit: So sieht er aus, der berühmte britische Geheimagent - Austin Powers! Nach seinen beiden furiosen Kino-Auftritten verschlägt's den sexy (?) Spion in sein erstes Videospiel-Abenteuer. Doch wer einen actionreichen Shooter à la *Syphon Filter 2* erwartet, wird enttäuscht: Austin "Danger" Powers brilliert in einem humoristischen Fun-Racer. Das paßt nicht nur hervorragend zum Ambiente der Filmvorlage, sondern bietet sich geradezu an! Austins Mojo ist abhanden gekommen - und ohne den energetischen Lebenssaft fehlt dem Super-Spion die Kraft der Swinging Sixties. Nun braust ihr also um die Wette, um euch die Essenz zurückzuholen - und kriegt es dabei mit sämtlichen Charakteren aus dem Film zu tun. Da versucht nicht nur euer Erzfeind Dr. Evil, sich das Mojo zu schnappen - der größenwahnsinnige Wissenschaftler hat euch gleich seine ganze feiste Bande auf den Hals gehetzt: Der kleinwüchsige Klon Mini-Me, der übergewichtige "Fiese Fettsack", Dr. Evils Sohn Scott, Stellvertreter Nummer Zwei, Frau Verbissenheit und die aufreizende Felicity Schickfick geben sich ein Stelldichein. Über 15 bekannte Kurse dürft ihr brausen - von der Londoner City, quer durch Las Vegas, hinein in Dr. Evils unterirdisches Reich bis auf die geheime Mondbasis führt euch die Raserei. Wir freuen uns auf eine spielbare Version und sagen: "OH BEHAVE!". ■

Daniel Johannes

# Sno-Cross Championship Racing

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Crave |
| Entwickler | UDS Sports |
| Erhältlich ab | Sommer |

Zuletzt versetzte euch EA mit *Sled Storm* in verschneite Berggegenden - nun liefert Crave den nächsten Beitrag zum Thema Schneemobil-Rennen. Und auch wenn der Winter längst vorbei ist (Jippieh!), dürft ihr zumindest auf eurer PlayStation noch über eisige Pisten heizen. Zur fröhlichen Raserei stehen zwölf schicke Schneeflitzer in der Garage - allesamt starke Yamaha-Maschinen. Doch werden euch die 500cc-Geräte mit der Zeit nicht mehr leistungsstark genug sein, um gegen die flinke Konkurrenz zu bestehen. Deshalb dürft ihr nach jedem Rennen nach Gutdünken an eurem Mobil herumbasteln und es somit gehörig tunen - später brettert ihr dann mit stolzen 700cc durch die Landschaft. Die ist übrigens ziemlich abwechslungsreich: Eure "Reise" geht nicht nur durch so unterschiedliche Stationen wie die olympischen Pisten von Nagano, das bergige Aspen oder das eisige Russland - ihr fahrt die Kurse auch zu verschiedenen Tageszeiten und unter variierenden Witterungsverhältnissen ab. Mal prescht ihr durch nächtliche Wälder, ein anderes mal peitscht euch frostiger Eisregen ins unterkühlte Gesicht. Außerdem dürft ihr im Track Editor eure eigenen Strecken zusammenbasteln - Kreativ-Köpfe können sich hier richtig austoben. Neben dem eigentlichen Championship-Modus gibt's noch reichlich zusätzliche Modi: Geht im Time Trial auf Bestzeitenjagd, trainiert im Single Race eure Fertigkeiten oder stürzt euch ins gefährliche Hill Climbing - den Modus müsst ihr allerdings erst freispielen. Spaßige Zwei-Spieler-Sessions im Split-Screen sind mittlerweile obligatorisch - nur zu viert dürft ihr leider nicht auf die Piste... ■



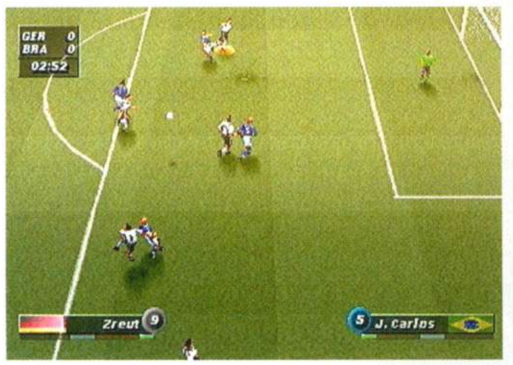




Philipp Noack

# Ronaldo V-Football

| Genre | Team-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | PAM |
| Erhältlich ab | 17. Mai |









„Fußball ist unser Leben!" Es existieren wenige Länder auf diesem Globus, in denen das runde Leder einen ähnlich hohen Stellenwert einnimmt wie in Deutschland - Brasilien ist eines von ihnen. Aus dem Land des Sambas und des Karnevals stammt der international wohl bekannteste Kicker: Ronaldo Luiz Nazario de Lima, der einzige Fußballer, mit dem Nike einen Exklusivvertrag hat. Infogrames war sich seiner Qualitäten als Zugpferd für ein weiteres PlayStation-Fußball ebenfalls bewusst, jetzt müssen die Götter des Spieldesigns nur noch mit den Entwicklern von PAM (kurz für Power And Magic) sein, und alles wird gut! Pierre Adane, der Chef der R&D-Abteilung, ist selbst begeisterter Zehnkämpfer und Fan des brasilianischen Fußballwunders. Was soll *Ronaldo V-Football* also von der riesigen Masse an erhältlichen Titeln des Genres unterscheiden? Neben einer Vielzahl von Spielmodi (Arcade, Kontinentalmeisterschaft, Kontinentalliga, Turnier, Freundschaftsspiel, und, und, und) und einem reichhaltigen Sortiment an Mannschaften und Stadien (15) steht vor allem die brasilianische Sicht des Sports im Vordergrund. Infogrames bemühte hierzu drei zentrale Begriffe, um das Spiel Brasiliens zu charakterisieren: Spirit, Attitude und Style. Folglich legte man großen Wert auf ein feierndes Publikum, viele Möglichkeiten, den Ball besonders spektakulär ins gegnerische Tor zu befördern (Stichwort: Volley!) und den Verzicht auf eine zu realistische Simulation zu-gunsten eines eher action-betonten Ansatzes. Keine Frage, *Ronaldo V-Football* sieht lecker aus, die Spieler sind groß geraten und bewegen sich aus den unzähligen Perspektiven flüssig und hübsch animiert über den Rasen. Der erste spielerische Eindruck war positiv, die vorliegende Variante von Deutschlands Nationalsport wirkt frisch und unverbraucht, wir sind auf die finale Version gespannt. ■






# Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

**Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch jeden Monat unsere absoluten Favoriten vor - die besten Spiele aller Zeiten. Allerdings können die in dieser Ausgabe getesteten Titel aus organisatorischen Gründen nicht berücksichtigt werden. Dafür findet Ihr diese aber in der nächsten fun generation. Viel Spaß beim Schmökern!**

Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

**Titel**
System | Entwickler | Test in | Wertung



## Action

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Jet Force Gemini | | | |
| Nintendo 64 | Rare | fun 11/99 | 10/10 |
| 2. Contra III | | | |
| Super Nintendo | Konami | — | 10/10 |
| 3. Indizierter Lightgun-Shooter 2 | | | |
| Dreamcast | Sega | — | 10/10 |
| 4. Metal Slug 2 | | | |
| Neo Geo | SNK | — | 10/10 |
| 5. Metal Slug 1st Mission | | | |
| Neo Geo Pocket Col. | SNK | fun 03/00 | 10/10 |



## Action-Adventure

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Zelda - Ocarina of Time | | | |
| Nintendo 64 | Nintendo | fun 01/99 | 10/10 |
| 2. Zelda - A Link To The Past | | | |
| Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10 |
| 3. Legacy of Kain: Soul Reaver | | | |
| PlayStation, DC | Crystal Dynamics | fun 08/99, 03/00 | 10/10 |
| 4. Metal Gear Solid | | | |
| PlayStation | Konami | fun 03/99 | 10/10 |
| 5. Secret Of Mana | | | |
| Super Nintendo | Squaresoft | — | 10/10 |



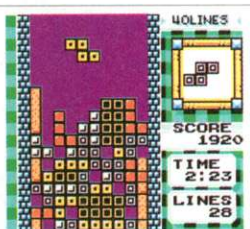
## Adventure

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. The Secret of Monkey Island | | | |
| Mega CD | Lucasfilm Games | — | 10/10 |
| 2. Maniac Mansion | | | |
| NES | Lucasfilm Games | — | 10/10 |
| 3. Discworld Noir | | | |
| PlayStation | Perfect Ent. | fun 01/00 | 9/10 |
| 4. Baphomets Fluch 2 | | | |
| PlayStation | Revolution | fun 12/97 | 9/10 |
| 5. Discworld 2 | | | |
| PlayStation | Perfect Ent. | fun 12/97 | 8/10 |



## Beat'em-Up

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Street Fighter II Turbo | | | |
| Super Nintendo | Capcom | — | 10/10 |
| 2. Fatal Fury Real Bout 2 | | | |
| Neo Geo | SNK | — | 10/10 |
| 3. Soul Calibur | | | |
| Dreamcast | Namco | fun 10/99 | 10/10 |
| 4. Tekken 3 | | | |
| PlayStation | Namco | fun 10/98 | 10/10 |
| 5. SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium | | | |
| Neo Geo Pocket Col. | SNK | fun 03/00 | 10/10 |




## Denkspiel

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Tetris DX | | | |
| Game Boy Color | Nintendo | fun 01/99 | 10/10 |
| 2. Gun Pey | | | |
| WonderSwan | Bandai | fun 02/00 | 10/10 |
| 3. Bust-A-Move 3 | | | |
| PlayStation | Taito | fun 4/98 | 9/10 |
| 4. Kwirk | | | |
| Game Boy | Nintendo | — | 9/10 |
| 5. Klax | | | |
| Lynx | Epyx | — | 9/10 |



## Ego-Shooter

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Indiziert | | | |
| Nintendo 64 | Rare | fun 11/97 | 10/10 |
| 2. Indiziert | | | |
| PlayStation | Dreamworks Int. | — | 10/10 |
| 3. Turok 2 | | | |
| Nintendo 64 | Iguana | fun 11/98 | 10/10 |
| 4. Turok | | | |
| Nintendo 64 | Iguana | fun 03/97 | 10/10 |
| 5. Indiziert | | | |
| PlayStation | id Software | — | 10/10 |



## Fun-Racer

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Crash Team Racing | | | |
| PlayStation | Naughty Dog | fun 11/99 | 10/10 |
| 2. Super Mario Kart | | | |
| Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10 |
| 3. Diddy Kong Racing | | | |
| Nintendo 64 | Rare | fun 12/97 | 10/10 |
| 4. Crazy Taxi | | | |
| Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 10/10 |
| 5. Micro Machines V3 | | | |
| PlayStation | Codemasters | fun 04/97 | 10/10 |



## Fun-Sport

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. WWF Wrestlemania 2000 | | | |
| Nintendo 64 | AKI | fun 01/00 | 10/10 |
| 2. Ready 2 Rumble Boxing | | | |
| Dreamcast | Midway | fun 11/99 | 10/10 |
| 3. WCW vs nWo Revenge | | | |
| Nintendo 64 | THQ | fun 12/98 | 10/10 |
| 4. NBA Jam! | | | |
| Super Nintendo | Acclaim | — | 10/10 |
| 5. Punch-Out!! | | | |
| NES | Nintendo | — | 9/10 |



## Future-Racer

| Titel / System | Entwickler | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. wipEout 2097 | | | |
| PlayStation | Designer's Republic | fun 10/96 | 10/10 |
| 2. F-Zero | | | |
| Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10 |
| 3. wipEout | | | |
| PlayStation | Designer's Republic | fun 06/95 | 10/10 |
| 4. Star Wars Episode 1 Racer | | | |
| Nintendo64 | Lucas Arts | fun 07/99 | 9/10 |
| 5. Killer Loop | | | |
| PlayStation | Team FEB | fun 10/99 | 9/10 |



## Geschicklichkeit

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Lemmings | Super Nintendo | Sunsoft | — | 10/10 |
| 2. Bomberman | PC-Engine | Hudson Soft | — | 10/10 |
| 3. Chu Chu Rocket | Dreamcast | SonicTeam | fun 02/00 | 10/10 |
| 4. Mario Bros. | NES | Nintendo | — | 10/10 |
| 5. Breakout | Atari 2600 | Atari | — | 10/10 |



## Horror-Adventure

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Indiziert 2 | PlayStation | Capcom | fun 05/98 | 10/10 |
| 2. Silent Hill | PlayStation | Konami | fun 08/99 | 10/10 |
| 3. Resident Evil D.C. | PlayStation | Capcom | fun 12/97 | 10/10 |
| 4. Resident Evil 3: Nemesis | PlayStation | Capcom | fun 03/00 | 9/10 |
| 5. Parasite Eve | PlayStation | Squaresoft | fun 11/98 | 9/10 |



## Jump'n'Run

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Donkey Kong 64 | Nintendo 64 | Rare | fun 12/99 | 10/10 |
| 2. Super Mario World 2: Yoshi's Island | Super Nintendo | Nintendo | fun 06/95 | 10/10 |
| 3. Banjo-Kazooie | Nintendo 64 | Rare | fun 07/98 | 10/10 |
| 4. Super Mario 64 | Nintendo 64 | Nintendo | fun 09/96 | 10/10 |
| 5. Super Mario Allstars | Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10 |



## Rennspiel

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Gran Turismo 2 | PlayStation | Polyphony Digital | fun 02/00 | 10/10 |
| 2. Colin McRae Rally | PlayStation | Codemasters | fun 07/98 | 10/10 |
| 3. Gran Turismo | PlayStation | Polyphony Digital | fun 06/98 | 10/10 |
| 4. Wave Race | Nintendo 64 | Nintendo | fun 12/96 | 10/10 |
| 5. Ridge Racer Type 4 | PlayStation | Namco | fun 04/99 | 10/10 |




## Rollenspiel

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Final Fantasy Anthology | PlayStation | Squaresoft | fun 12/99 | 10/10 |
| 2. Vagrant Story | PlayStation | Squaresoft | fun 04/00 | 10/10 |
| 3. Chrono Trigger | Super Nintendo | Squaresoft | — | 10/10 |
| 4. Grandia | PlayStation | Game Arts | fun 01/00 | 10/10 |
| 5. Final Fantasy VII | PlayStation | Squaresoft | fun 11/97 | 10/10 |



## Shoot'em-Up

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Parodius | Super Nintendo | Konami | — | 10/10 |
| 2. Starwing | Super Nintendo | Nintendo | — | 10/10 |
| 3. R-Type Delta | PlayStation | Irem | fun 02/99 | 9/10 |
| 4. Thunder Force IV | Mega Drive | Tecnosoft | — | 9/10 |
| 5. Forsaken | Nintendo 64 | Iguana | fun 06/98 | 9/10 |




## Simulation

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Theme Park | PlayStation | Bullfrog | fun 06/95 | 10/10 |
| 2. Sim City | Super Nintendo | Maxis | — | 10/10 |
| 3. Civilization | Super Nintendo | Koei | fun 03/96 | 10/10 |
| 4. Civilization 2 | PlayStation | Microprose | fun 04/99 | 9/10 |
| 5. Theme Park World | PlayStation | Bullfrog | fun 04/00 | 8/10 |



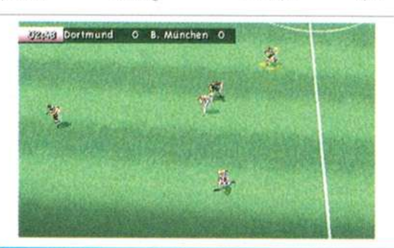
## Sport

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Jimmy Connors Tennis | Super Nintendo | Ubi Soft | — | 10/10 |
| 2. Tennis | Game Boy | Nintendo | — | 10/10 |
| 3. International Track & Field 2 | PlayStation | Konami | fun 02/00 | 9/10 |
| 4. PGA Tour Golf 96 | Mega Drive | Hitmen Productions | fun 01/96 | 9/10 |
| 5. All Star Tennis '99 | Game Boy Color | Smart Dog | fun 12/99 | 9/10 |




## Strategie

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Final Fantasy Tactics | PlayStation | Squaresoft | fun 04/96 | 10/10 |
| 2. Nectaris | PlayStation | Hudson | — | 10/10 |
| 3. Advanced Military Commander | Mega Drive | Sega | — | 10/10 |
| 4. Command & Conquer | Nintendo 64 | Westwood | fun 08/99 | 9/10 |
| 5. Warcraft II | PlayStation | Blizzard | fun 09/97 | 9/10 |




## Team-Sport

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. FIFA 99 | PlayStation, N64 | EA Sports | fun 01/99, 04/99 | 10/10 |
| 2. All Star Baseball 2000 | N64 | Iguana | fun 06/99 | 10/10 |
| 3. International Superstar Soccer Pro Evolution | PlayStation | Konami | fun 03/00 | 9/10 |
| 4. NBA 2k | Dreamcast | Sega | fun 03/00 | 9/10 |
| 5. FIFA 2000 | PlayStation | EA Sports | fun 11/99 | 9/10 |



## Trend-Sport

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Tony Hawk's Skateboarding | PlayStation | Neversoft Ent. | fun 10/99 | 10/10 |
| 2. 1080° Snowboarding | Nintendo 64 | Nintendo | fun 05/98 | 9/10 |
| 3. Coolboarders 3 | PlayStation | Idol Minds | fun 12/98 | 9/10 |
| 4. California Games | NES | Rare | — | 9/10 |
| 5. MTV Sports Snowboarding | PlayStation | Radical Ent. | fun 12/99 | 9/10 |



## Der Rest

| Spiel | System | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1. Blast Corps. | Nintendo 64 | Rare | fun 06/97 | 10/10 |
| 2. Guitar Freaks | PlayStation | Konami | fun 12/99 | 10/10 (aufgewertet) |
| 3. GTA 2 | PlayStation | Rockstar Games | fun 12/99 | 9/10 |
| 4. Driver | PlayStation | Reflections | fun 07/99 | 9/10 |
| 5. Music 2000 | PlayStation | Jester Interactive | fun 01/00 | 9/10 |


INFOGRAMES
General HQ. Access all areas.
3DO
PlayStation
© 2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Air Attack, Sarge`s Heroes, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks belong to their respective owners.
www.infogrames.de

AMSH/78-2

Green Forces Headquarters

Stamp:

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

Order No.: AMSH/78-2

Date: Mrz. 31th. 2000

From: RgtCmdr of Green Forces

To: StffSgnt Sarge

Sign:

Mission:

--------

1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Befreiung der zwei Welten.
3. Rettung von Col.- Tochter Vicky
4. Rückkehr u. Sieg feiern!







ARMY MEN SARGE'S HEROES

PlayStation

PAL













Für PlayStation

# So werten wir:

Alle testfähigen Spiele werden von uns einer knallharten Prüfung unterzogen. Um Euch die monatliche Kaufentscheidung zu erleichtern, bewerten wir nach dem 10 Punkte-System. Dabei testen wir die Software auf folgende Kriterien:

## Spielspaß:

Die wichtigste Wertung von allen. Mickergrafik hin, Stottersound her - was zählt, ist der Spielspaß. Seid Ihr auch nach Stunden noch motiviert oder schmeißt Ihr das Pad entnervt in die Ecke? Holt Ihr den Titel auch noch aus dem Regal, wenn Ihr schon alles gesehen habt? Ist's die Multiplayer-Bombe schlechthin oder das ideale Futter für Solo-Spieler? FUN wird hier groß geschrieben!

## Grafik:




Sind die Animationen fließend? Bleibt die Framerate stabil? Ist die Optik zeitgemäß oder längst veraltet? Wir berücksichtigen bei unserer Wertung sowohl optisches Erscheinungsbild als auch technische Faktoren.

## Handling:




Ist die Tastenbelegung sinnvoll? Ist die Menüführung benutzerfreundlich? Gehen Moves und Aktionen sauber von der Hand? Wir bewerten Komplexität und Erlernbarkeit der Steuerung sowie Spielgefühl und Umsetzung der Pad-Kommandos.

## Das Hi-Score-Prädikat




Nur die Besten der Besten werden mit unserem begehrten Hi-Score-Prädikat ausgezeichnet. 10er-Titel erhalten das goldene Abzeichen, für 9er-Wertungen gibt's immerhin noch die silberne Variante. In beiden Fällen steht fest: Dieses Spiel dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!

## Sound:




Heiße Rhythmen oder langweiliges Gedudel? Glasklare Digi-Effekte oder schlechte Kompression? Gibt's brachialen Surround-Sound oder traditionellen Stereo-Background? Hier bewerten wir technische Ausgereiftheit und Kompositionsqualität - sowohl Hintergrundmusik als auch Soundeffekte werden geprüft.

## Spieldesign:

Wie fantasievoll ist die Level-Architektur? Werdet Ihr auch nach etlichen Spielstunden noch von neuen Ideen überrascht? Stoßt Ihr nach der Hälfte des Spiels auf unüberwindbare Hindernisse oder ist's bis zum Ende fair und durchdacht konzipiert? Wir decken Design-Dellen gnadenlos auf!

## fun generation-Wertungsskala:

- 10 **Nahezu perfekt, absolutes Muß!**
- 9 **Herausragender Titel, jede Mark wert**
- 8 **Sehr gutes Spiel**
- 7 **Genre-Fans greifen zu**
- 6 **Überdurchschnittlicher Titel**
- 5 **Solides Mittelmaß**
- 4 **Potentieller Fehlkauf**
- 3 **Staubfänger**
- 2 **Gereifte Gurke**
- 1 **Totalausfall**

# Die Charts

Schickt uns Eure drei Lieblingstitel auf einer Postkarte zu! Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein **fun**-Package voller begehrter Redaktions-Raritäten.

Gebt bitte Euer Wunschsystem an!
Die Adresse:

***Redaktion fun generation***
***Stichwort: "Chart-Attack"***
***Max-Planck-Str. 13***
***97204 Höchberg***

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Diesen Monat ist die glückliche Gewinnerin:

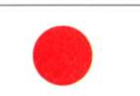
**Daniela Sauer aus Nesse**

**Herzlichen Glückwunsch!**

## Leser-Charts

| Titel | System |
|---|---|
| 1. Crazy Taxi | Dreamcast |
| 2. Sonic Adventure | Dreamcast |
| 3. Soul Calibur | Dreamcast |
| 4. Crash Team Racing | PlayStation |
| 5. Resident Evil – CODE: Veronica | Dreamcast |

## Japan-Charts



| Titel | System |
|---|---|
| 1. Ridge Racer V | PlayStation 2 |
| 2. Kessen | PlayStation 2 |
| 3. Pokémon Silber | Game Boy Color |
| 4. Fantavision | PlayStation 2 |
| 5. Pokémon Gold | Game Boy Color |

## Händler-Charts

Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222

| Titel | System |
|---|---|
| 1. NBA 2K | Dreamcast |
| 2. Pokémon Rot | Game Boy Color |
| 3. Dragon Quest Monsters | Game Boy Color |
| 4. Crazy Taxi | Dreamcast |
| 5. Pokémon Blau | Game Boy Color |
| 6. Fear Effect | PlayStation |
| 7. Discworld Noir | PlayStation |
| 8. Rayman 2 | Dreamcast |
| 9. Resident Evil 3: Nemesis | PlayStation |
| 10. Tomb Raider IV | Dreamcast |

## USA-Charts



| Titel | System |
|---|---|
| 1. Pokémon Stadium | Nintendo 64 |
| 2. WWF Smackdown! | PlayStation |
| 3. Syphon Filter 2 | PlayStation |
| 4. Pokémon Gelb | Game Boy Color |
| 5. Dead or Alive 2 | Dreamcast |

## Redaktions-Charts

### Robert

| Titel | System |
|---|---|
| 1. Crazy Taxi | Dreamcast |
| 2. DragonQuest Monsters | Game Boy Color |
| 3. Dead or Alive 2 | Dreamcast |
| 4. Resident Evil 3: Nemesis | PlayStation |
| 5. Tennis | Tele-Multi-Play |

### Daniel

| Titel | System |
|---|---|
| 1. Guitar Freaks | PlayStation |
| 2. Donkey Kong 64 | Nintendo 64 |
| 3. Mario Artist | Nintendo 64DD |
| 4. MediEvil 2 | PlayStation |
| 5. Hockey | Tele-Multi-Play |

### Simon

| Titel | System |
|---|---|
| 1. Die Sims | PC |
| 2. Metal Gear Solid | Game Boy Color |
| 3. drumMania | PlayStation 2 |
| 4. Syphon Filter 2 | PlayStation |
| 5. Squash | Tele-Multi-Play |

## Special-Charts

**Diesmal:** Spiele, die bei unserer Putzfrau im (verstaubten) Regal stehen:

1. Virtual Staub 2
2. Fusselfighter
3. Saugen 3D
4. Teppichflusen 64
5. Sim Schimmel
6. Schwamm Racer FX
7. Cleaning Adventure III
8. Toilet Commander
9. Müll Maniacs
10. Stage Clear!

Mein Leben ist so sinnlos!

Meins auch...

**Gebt 72 Mäusen einen Sinn. Das fun-Abo**

# Eure ABO-Vorteile:










- **100% fun generation jeden Monat frei Haus**
- **Nur 72,-DM (10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf)**
- **lückenlose fun generation-Power mit allen Informationen rund um die Welt der Konsolen**
- **und für den Werber die coole Prämie: Einen der hier abgebildeten Platinum-Titel**





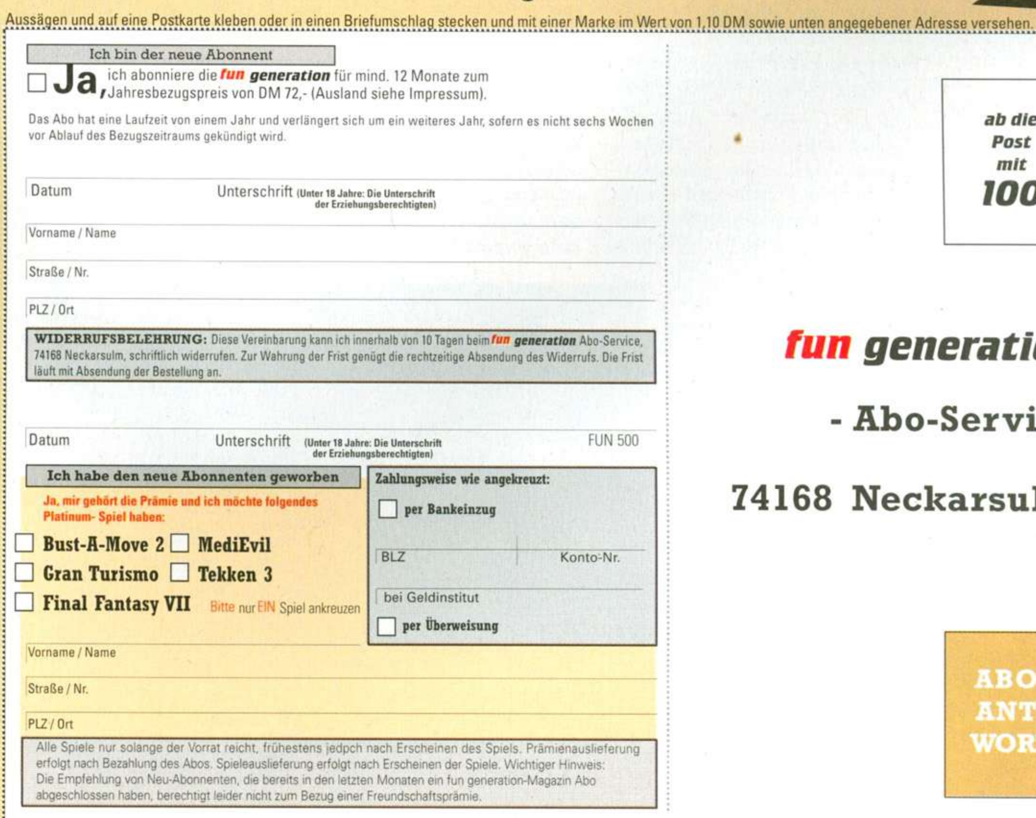


Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen.

Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

**WIDERRUFSBELEHRUNG:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim *fun generation* Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Aussägen und auf eine Postkarte kleben oder in einen Briefumschlag stecken und mit einer Marke im Wert von 1,10 DM sowie unten angegebener Adresse versehen.



Ich bin der neue Abonnent

☐ **Ja,** ich abonniere die *fun generation* für mind. 12 Monate zum Jahresbezugspreis von DM 72,- (Ausland siehe Impressum).

Das Abo hat eine Laufzeit von einem Jahr und verlängert sich um ein weiteres Jahr, sofern es nicht sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird.

Datum Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

**WIDERRUFSBELEHRUNG:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim *fun generation* Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Frist läuft mit Absendung der Bestellung an.

Datum Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten) FUN 500

Ich habe den neue Abonnenten geworben

Ja, mir gehört die Prämie und ich möchte folgendes Platinum- Spiel haben:

☐ Bust-A-Move 2 ☐ MediEvil

☐ Gran Turismo ☐ Tekken 3

☐ Final Fantasy VII Bitte nur EIN Spiel ankreuzen

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ per Bankeinzug

BLZ Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ per Überweisung

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht, frühestens jedoch nach Erscheinen des Spiels. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Spieleauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Spiele. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neu-Abonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein fun generation-Magazin Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie.

ab die Post mit 100

**fun generation**

**- Abo-Service**

**74168 Neckarsulm**

ABO-ANT-WORT



# MediEvil 2

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Sony |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

Hi-Score

**Da ist er wieder, der knochige Ritter mit der schiefen Kauleiste: Sir Daniel Fortesque stürzt sich in sein zweites PlayStation-Abenteuer...**



Daniel Fortesque macht kurzen Prozeß: Wer stöhnt und sabbert, wird flugs zerhackstückelt - das kommt davon...




Elektroschocks gegen nervige Polizisten: Daniel lässt die Blitze zucken...

Im ersten Teil seid ihr dem üblen Hexer Zarok durchs halbe Mittelalter hinterhergestiefelt - nun verschlägt's euch ins England des 19. Jahrhunderts. Wir schreiben das Jahr 1886 - und Fortesque schlummert bereits seit 500 Jahren wieder im Jenseits. Alles hätte so schön sein können: Kein Stress, kein Ärger, keine bösen Buben - einfach nur tot sein... Doch der mysteriöse Lord Palethorn hat anderes im Sinn: Der finstere Fürst hat irgendwo Zaroks altes Zauberbuch aufgetrieben - und damit kurzerhand die Legion der Toten heraufbeschworen. Pech für ihn, dass der geheimnisvolle Wälzer unvollständig war - und solange Palethorn das Buch nicht komplett hat, wollen die untoten Mannen nicht so recht spuren. Doch hat's nicht nur Hinz und Kunz der Schattenwelt ins Diesseits gerissen - auch Sir Fortesque wird in seiner Ruhe gestört. Gerade noch hübsch im Museum aufgebahrt, ist er von einem Augenblick zum anderen wieder das blühende Leben - reichlich knochig zwar, aber topfit und kampfeslustig! Glück für euren Helden, dass außer staubigen Dino-Skeletten auch jede Menge Handwerkszeug herumsteht: Waffen! Zack, die Vitrine zerschmettert, und schon hält Fortesque ein schickes Schwert in den knochigen Händen - die Dämonenjagd kann beginnen! Wie es sich für einen tapferen Ritter gehört, macht sich euer klappriger Held sofort auf die Suche nach Palethorn, um den Hexenmeister zu stellen und somit eine Katastrophe zu verhindern. Dumm nur, dass inzwischen Zombie & Co. Amok laufen! Nicht nur das Museum - nein, gleich ganz England wird von den Untoten heimgesucht. Auf eurem Weg säubert ihr sämtliche Gegenden von aufmüpfigem Gesocks: Da zerschneidet ihr geifernde Zombies in ihre Einzelteile, prügelt euch mit lebenden Kürbissen oder haltet euch bärtige Frauen vom Hals. Eure Reise führt euch an die typischsten Schauplätze Englands: Ihr erforscht dunkle Gassen in der Stadt, marschiert durch unheimliche Wälder oder schleicht durch finstere Gemäuer. Zum Glück seid ihr dabei nicht auf euch alleine gestellt: Neben einem grünen Licht, das euch ständig begleitet und den rechten Weg weist, erhaltet ihr auch Hilfe von Professor Hamilton Kift. Der Akademiker hat sich im Kellergeschoss des Museums verschanzt und organisiert von dort aus den Feldzug gegen Lord Palethorn. Da kommt ihm ein engagiertes Skelett wie Fortesque gerade recht: Ihr macht mit dem Alten gemeinsame Sache - wo euer knochiger Held seine (imaginären) Muskeln spielen lässt, da setzt Professorchen das (verkalkte?)

Ach du Schreck! Die fetten Wachteln sind nicht nur sehr maskulin, sondern auch sehr aufdringlich! Da helfen nur Schläge in den dicken Wanst...

## Alternativen

### MediEvil



(Test in fun 10/98, Wertung: 9 von 10)



Im ersten Teil wanderte Sir Daniel Fortesque noch durch mittelalterliche Szenarien. Auf der Suche nach dem fiesen Hexer Zarok kriegt ihr es mit den abgefahrensten Gegnern zu tun: Böse Dämonen, garstige Gnome und hinterhältige Geister wollen da besiegt werden. Wie auch in der Fortsetzung löst ihr obligatorische Rätsel, kramt in eurem umfangreichen Waffenarsenal und sprecht zünftige Zaubersprüche aus.

### Akuji the Heartless



(Test in fun 02/99, Wertung: 9 von 10)

Wo MediEvil 2 noch witzig und cartoonhaft daherkommt, da schlägt Akuji schon eine weitaus derbere Richtung ein. Als herzloser Rächer schlagt ihr euch auf der Suche nach eurem Bruder durch düstere Voodoo-Szenarien - und schlachtet unterwegs die abscheulichsten Kreaturen nieder. Knackige Rätsel, kernige Bongo-Rhythmen und fiese Fallen machen das Crystal Dynamics-Abenteuer zum Highlight.



Kürbis-Krise: Sir Dan wird von einer Bande lebendigem Gemüse angegriffen - da hilft nur noch ein Rundumschlag mit dem Hammer!



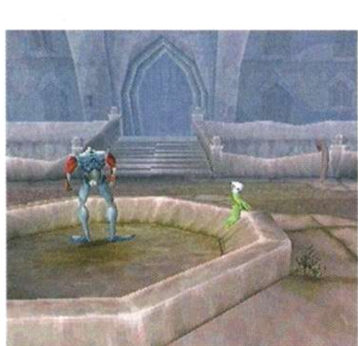
Voll auf die Zwölf: Beim Boxkampf mit Iron Slugger werdet ihr ordentlich auseinandergenommen...

Gehirn ein. Eine ideale Verbindung also: Der Doc denkt und plant sorgfältig - und ihr vermöbelt derweil fleißig Feinde. Für langwierige Diskussionen ist der gute Fortesque ohnehin nicht zu gebrauchen - ohne Unterkiefer spricht sich's auch etwas schlecht... Doch sollen eure Mühen nicht unbelohnt bleiben: In jedem Level ist ein goldener Kelch versteckt - findet ihr den Becher, versorgt euch Professor Kift mit neuen Waffen. Neben Schild, Spazierstock und Schwert finden sich später also noch weitaus durchschlagskräftigere Werkzeuge in eurem Arsenal: Überzeugt eure Widersacher mit einem schweren Vorschlaghammer davon, ins Jenseits zurückzukehren oder verpasst der modrigen Brut mit einer alten Büchse 'ne Ladung Schießpulver - die antike Pistole leistet hilfreiche Dienste. Außerdem auf der Waffenkarte: Riesenbeil, Armbrust und - als Empfehlung des Tages - diverse Zauber zur vereinfachten Feinddezimierung! Einmal beschworen, brutzelt ihr mit eurer Blitzmagie jeden Angreifer ins Nirvana - echt schockierend! Gehen bei der fröhlichen Dämonenhatz dann doch mal die Kräfte zur Neige, seid ihr nicht gleich aufgeschmissen: Regelmäßig verteilte "Ladestationen" füllen eure Energiereserven wieder auf. Zusätzlich zur Energieleiste erhaltet ihr mit jedem gefundenen Kelch einen weiteren Ersatzkanister - das verlängert Eure Lebensspanne erheblich. Die sollte möglichst lang sein, denn innerhalb eines Levels darf nicht gespeichert werden - erst nach Beenden des Abschnitts könnt ihr im Labor des Professors eure Fortschritte sichern. Ihr solltet also auf der Hut sein - denn die feiste Bande schlägt erbarmungslos zu - Sir Fortesque muss ständig sein Auge offen halten! Doch wird in *MediEvil 2* nicht nur gemetzelt und gemeuchelt - auch Rätsel wollen gelöst werden. Ihr sammelt munter Gegenstände (Schlüssel, Maschinenbauteile, etc.), aktiviert Schalter oder verschiebt Holzkisten, um höher gelegene Plattformen zu erreichen. Das Beste zum Schluss: Auf Knopfdruck nimmt euer magerer Protagonist den Kopf ab! Auf speziellen Helfer-Händen plaziert, krabbelt Fortesques Fratze im Alleingang durch die Gegend - so erreicht ihr enge Gänge, schlüpft in kleine Löcher und sondiert die Lage aus einer ganz anderen Perspektive. ■

***>> Die Kulissen und Kreaturen sind äußerst skurril und erinnern stark an diverse Tim Burton-Filme. <<***




Shopping in der Gruft: Bei dem pummeligen Händler könnt ihr nützliche Items erwerben.



Eiskaltes Händchen: Wenn Fortesque seinen Kopf abnimmt...



...geht der mit einer hilfreichen Hand auf Wanderschaft und erkundet vorher unzugängliche Gebiete.

## fun meint:

**"*MediEvil 2* kommt (wie bereits der Vorgänger) mit einem ganz eigenen Stil daher, wie man ihn in kaum einem anderen Videospiel findet. Die Kulissen und Kreaturen sind äußerst skurril und erinnern stark an diverse Tim Burton-Filme - einige der grausigen Charaktere könnten direkt einem *Beetlejuice* oder *Nightmare before Christmas* entsprungen sein. Ist die Umgebung mit ihren düsteren, grün-braunen Farbtönen schon überaus stimmungsvoll, tut der Soundtrack sein übriges. Zusammen mit dem komischen Helden entsteht ein Gesamtwerk, das ebenso stimmig wie fesselnd ist. Doch wo man sich bei Charakter- und Leveldesign Mühe gegeben hat, da wurde in anderen Punkten geschlampt. So lässt sich die Kamera nicht immer beliebig nachjustieren: Manchmal betrachtet ihr das Geschehen aus einer derartig ungünstigen Perspektive, dass ein Sturz in die tödliche Tiefe schon vorprogrammiert ist - vor allem dann, wenn die Kamera genau dann umschwenkt, wenn ihr gerade zum Sprung ansetzt! Dazu kommt die mäßige Gegnerintelligenz: Geist, Ghoul und Gargoyle prügeln blindlings auf euch ein - und ihr tut genau das gleiche. Kampftaktik und Abwehrstrategie braucht ihr allenfalls bei den Endgegnern. Trotzdem begeistert *MediEvil 2* von Anfang an - und wer schon immer mal mit einem ulkigen Antihelden (schiefe Zähne, nur ein Auge, klapprig, schlaksig und nuschelnd) auf Dämonenjagd gehen wollte, greift zu!"**




1 Spieler

Memory Card 1 Block

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Fortgeschrittene & Profis



# Gekido

| Genre | Beat'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | N.A.P.S. Team |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

**Es darf wieder gekloppt werden: Infogrames präsentiert uns einen Final Fight-Klon im 32-Bit-Look...**





Unausgewogenes Kräfteverhältnis? Die Endgegner sind teilweise richtig große Brocken...

Der Ärger ist mal wieder perfekt: Eine Bande fieser Gangster hat die hübsche Angela entführt - und ihr sollt das Mädel nun befreien. Gesagt, getan: In der Haut eines brutalen Straßenkämpfers stürzt ihr euch in die Rettungsaktion - und damit in euer Unglück. Zu Beginn stehen vier tapfere Haudegen zur Auswahl: Privatdetektiv Travis, Martial-Arts-Meister Ushi sowie dessen Schüler Tetsuo und die knackige Michelle sind bereit für den Kampf ihres Lebens. Den werden sie in den verzweigten Straßen von New Tokyo auch finden - der undurchschaubare Großstadtdschungel beherbergt die feistesten Übeltäter. Die brutale Feindesbande rückt euch dann auch mit allem zu Leibe, was die dunklen Gassen zu bieten haben: Da wird auf euch geballert, werden euch Gegenstände an den Kopf geschmissen oder euch einfach nur die Knochen gebrochen. Doch was ist ein echter Street Fighter ohne Kampfgeist? Eure Protagonisten wissen sich bestens zu helfen: Da verpaßt ihr den fiesen Schlägern eine ordentliche Harke, kickt ihnen in die empfindlichen Weichteile oder bewerft die Angreifer mit Holzkisten - das kracht! Steht ein Faß mutterseelenallein in der Gosse, funktioniert ihr es kurzerhand zum Wurfgeschoß um - ihr werft mit so ziemlich allem um euch, was euch in die Quere kommt. Zu den Standard-Schlägen und -tritten lernt ihr mit der Zeit immer kniffligere Combos - drückt ihr schnell eine bestimmte Tastenfolge, prügelt euer Haudrauf-Männiken gleich viel harscher auf die Polygon-Gauner ein. Hat ein Gegner zu viel einstecken müssen, geht er bewußtlos zu Boden - und hinterläßt euch leckere Fresh-Ups oder hilfreiche Waffen. So füllt ihr eure geschröpfte Energieleiste auf oder verschafft euch im Umkreis von einem Screen reichlich Luft. Wenn ihr mit der handlichen Maschinenpistole in die Angreiferschar ballert, fegt das zwar alle Gegner vom Schirm, lehrt dem tumben Mob aber noch längst keinen Respekt - die kriminelle Sippe prügelt munter weiter! Die Story spinnt sich einzig im "Urban Fighters"-Modus weiter - zur Abwechslung gibt's aber noch eine Reihe weiterer Modi: In der "Battle Arena" gewinnt der stärkste Kämpfer, im "Team-Battle" und "Street Gangs Battle" stellt ihr eure Spezialfertigkeiten unter Beweis und in "Shadow Fighter"-Match sowie "Survival-Mode" ist Ausdauer gefragt. Dank Multitap-Unterstützung dürft ihr euch sogar zu viert in die Schlacht wagen... ■

**>> Wer auf spielerischen Feinschliff verzichten kann, erhält immer noch ein solides Side-Scrolling-Beat'em-Up. <<**

In Deckung! Die fiesen Schlägertypen bewerfen euch auch schon mal mit schweren Kisten.



## Das Vorbild

**Final Fight (Arcade, 1989)**



Capcoms Prügelei legte den Grundstein für ein neues Sub-Genre - das Side-scrolling-Beat'em-Up. Ein Jahr nach der Spielhallen-Premiere erschien auf dem Super Nintendo das erste Konsolen-*Final-Fight* (Bild) - Umsetzungen für NES und Mega CD sowie drei weitere SNES-Teile folgten (*Final Fight Guy* mitgezählt). Und mit dem Erfolg der Serie kamen auch die Clones: Neben zahlreichen Abfallprodukten stachen solche Highlights wie *Streets of Rage* (Mega Drive) oder *Turtles in Time* (SNES) positiv heraus.



Tumult im Hinterhof: In der Battle-Arena schlagt ihr euch zu viert die Visage breit.

## fun meint:

"Ein *Final Fight*-Clone sollte es werden, und ein *Final Fight*-Clone IST es geworden - nur leider kein besonders guter! Fangen wir doch mal bei der Steuerung an: Die ist ebenso hakelig wie ungenau - ihr habt zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, euer Konterfei intuitiv durch die Straßen zu führen. Weiter geht's beim Move-Repertoire: Planloses Button-Gehämmere bringt euch immer noch am weitesten. Denn zum Überlegen (und Ausführen cleverer Combos) bleibt kaum Zeit - die Gegnerschar schläft nicht und schlägt unermüdlich auf euch ein. Die Kamera? Die verharrt meist dort, wo sie keiner braucht - und ihr seid am äußersten Rand des Bildschirms mit ein paar bösen Buben beschäftigt. Kriegen die genug vom Gekloppe, verstecken sie sich auch ganz gerne mal hinter einer Wandtextur - und kommen nur ungern wieder heraus. Aber was soll's... Wer auf spielerischen Feinschliff verzichten kann, erhält immer noch ein solides Side-Scrolling-Beat'em-Up, das sich Fans alleine um der alten Zeiten willen mal ansehen..."

| Wertung | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Handling | 6 |
| Sound | 5 |
| Spieldesign | 6 |
| Spiel Spass | 6 |

1-4 Spieler · Memory Card 1 Block · Analog · Dual Shock · Multitap · Texte deutsch · Für Fortgeschrittene & Profis



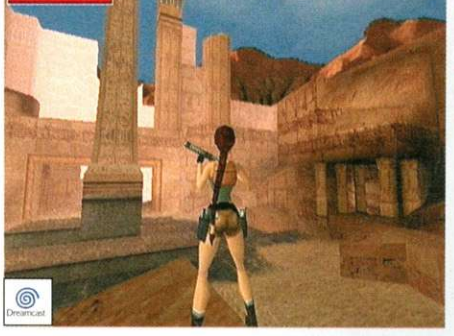
# Tomb Raider IV: The Last Revelation

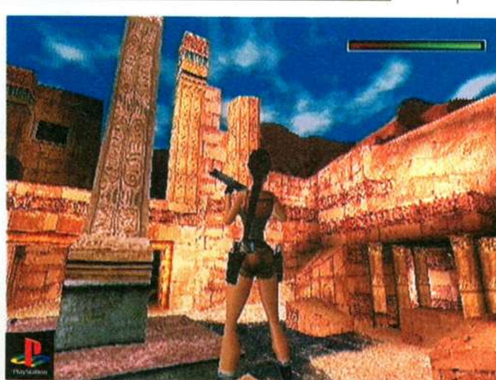
**Das Busenwunder auf dem Dreamcast – lauer Aufguss oder Top-Umsetzung?**



| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Eidos |
| Entwickler | Eidos |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

Lara liebt heiße Öfen ... warum sie trotzdem mit dieser Rübenkiste durch die Botanik kurvt, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben!





Bildet euch selbst ein Urteil: Links ein Dreamcast-Shot, oben die gleiche Situation auf der PlayStation...

Mal ganz ehrlich: Wer von euch kann die gute Lara eigentlich noch sehen? Hier grinst sie vom Cover der Lifestyle-Magazine, dort werdet ihr von ihrem lebensgroßen Plastik-Ebenbild verfolgt und sogar im Fernsehen drückt sie sich als digitale Werbetafel an Fensterscheiben die Brüste platt. Bisheriger Höhepunkt: Nach ausgiebigen Polygon-Abenteuern entdeckte Miss Croft plötzlich ihren Sinn für Doktorspiele ... und stürmte mit "Den Ärzten" die Charts!

Doch ganz egal, was ihr von dem vollbusigen Render-Babe auch haltet: Ihre Popularität kommt schließlich nicht von ungefähr. Wohl niemand hätte sich für Eidos' unzählige Render-Portraits interessiert, wenn Lara nicht auch spielerisch einiges auf dem Kasten hätte! Der "Urahn" *Tomb Raider* war, ist und bleibt ein Meilenstein der PlayStation-Geschichte – und Eidos hat gut daran getan, sich beim vierten *Tomb-Raider*-Teil auf die Wurzeln der Serie zurück zu besinnen. Statt brüllend schweren Jump'n-Run-Einlagen steht wieder das ausführliche Erforschen komplexer Katakomben auf dem Programm. Die athletische Aristokratin rennt, springt, kriecht und klettert (wie immer aus der 3rd-Person-Perspektive) in die düstersten Dungeon-Ekken – bis auf eine Handvoll Action-Sequenzen tauchen nur selten hinterhältige Gegner auf.

Das Handling wurde dabei der PlayStation-Belegung nachempfunden. Weil euch der Dreamcast-Controller bekanntlich nur zwei Schulter-Buttons bietet, mussten einige Funktionen auf das analoge Steuerkreuz "ausgelagert" werden. Anstatt wie gehabt mit R1 zwischen "gehen" und "laufen" umzuschalten, rennt ihr mit dem digitalen Steuerkreuz, während Lara auf Analog-Kommando langsamer übers Texture-Parkett tippelt (und nur dann vor tödlichen Abgründen Halt macht). Doch keine Panik – Anfänger werden im Tutorial-Modus (wird euch zu Spielbeginn als "Rückblende" verkauft) in die Controller-Feinheiten eingeführt ... besser wird die wirre Pad-Belegung dadurch allerdings nicht.

**>> Mal ganz ehrlich: Wer von euch kann die gute Lara eigentlich noch sehen?<<**

Da kann die Grafik schon mehr überzeugen: Hochauflösende Texturen, strahlende Lichteffekte, atmosphärische Dunstschleier und schöne Schattenspiele der gut bestückten Forscherbraut. Zwar sind die teilweise gigantischen Bauten noch immer nach dem altbekannten Bauklotz-Prinzip konstruiert, doch ähnlich liebevoll gestaltete Level findet man wohl nur noch beim hauseigenen Konkurrenten *Soul Reaver*. Allerdings hätte Entwickler Eidos sich besser nicht auf die Windows-CE-Programmierbasis verlassen sollen – zwar ging die Konvertierung des PC-Originals so wesentlich flotter von der Hand, doch die Performance-Einbußen schlagen sich leider genau dort nieder, wo alle Hoffnungen des Dreamcast-Besitzers liegen: Bei der Frame-Rate. Viel zu oft sinkt die nämlich in den Keller ... und bietet selbst bei aktiviertem 60Hz-Modus ein trauriges Bild. Hätte Eidos es geschafft, ein ähnlich flüssiges Scrolling wie beim PC-Original zu bieten, wäre unsere Grafik-Wertung noch einen Punkt höher gerutscht. So bleibt es "nur" bei einer knappen 7 – da bieten Titel wie *Red Dog* oder *Soul Reaver* einfach mehr! ■



Sweet sixteen... auch im Pickel-Zeitalter war Lara schon ordentlich "gebaut"!

## fun meint:

**"Ruckeln - powered by Windows CE... Der frühere Trumpf des Dreamcast erweist sich immer mehr als Rohrkrepierer – erblickt der erfahrene Spieler das berüchtigte Logo im Start-Up-Screen, bricht ihm unweigerlich der kalte Angstschweiss aus. Doch trotz der (sehr unterschiedlich stabilen) Grafikengine entfaltet good old Lara auch auf der Sega-Hardware ihr volles Spielspaß-Potential! Das *Tomb-Raider*-Spielgefühl packt euch gleich zu Anfang – und der Entdeckungstrieb lässt euch nicht mehr los. Hier gigantische Höhlenkonstruktionen, dort steinerne Riesen-Fratzen - mit Miss Croft erlebt der abenteuerlustige Spieler so einiges! Ganz klar: Hype-genervte Freaks, 2D-Fanatiker oder notorische Lara-Hasser werden sicherlich auch die Dreamcast-Umsetzung von *Tomb Raider IV* angewidert im Regal liegen lassen - wenn ihr allerdings an einem der Vorgänger Gefallen gefunden habt (oder gar zu den wenigen, unvoreingenommenen Dreamcast-only-Besitzern gehört), solltet ihr zugreifen!"**

| Wertung | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Handling | 6 |
| Sound | 8 |
| Spieldesign | 8 |
| Spielspass | 9 |

1 Spieler · VMU 33 Blöcke · Vibration Pack · VGA-Box · 60 HZ · Texte deutsch · Sprachausgabe deutsch · Für Fortgeschrittene & Profis




TOMB
RAIDER
fun generation
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

POSTER-SPECIAL

Robert Bannert

# Lara Croft: Der Comic

**Egmont Ehapa und US-Verleger Top Cow zeigen euch Lara Croft mal ganz anders - noch schöner, noch verführerischer, noch gefährlicher.**



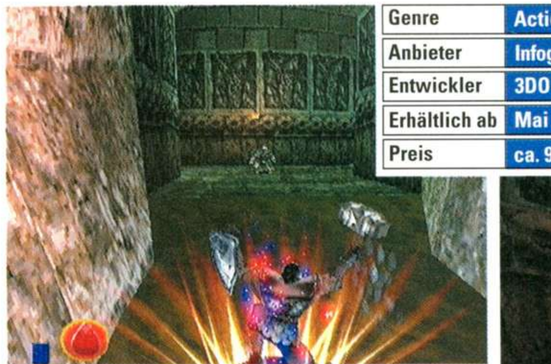
Endlich: Nach ihrem Superhelden-Gastspiel an der Seite von Witchblade-Heldin Sarah Pezzini bekommt Lara jetzt ihren eigenen Comic. Top-Cow-Zeichner Andy Park zeichnet mit impulsivem Strich das Bild einer unruhigen, jungen Frau, die vom Leben in die Enge getrieben wurde. Nach dem Unfalltod von Mutter, Vater, Schwester und ihrem Verlobten bereist Lara Croft aller Herren Länder – wie Kollege Indiana Jones immer auf der abenteuerlichen Suche nach archäologischen Artefakten und ihrem Schicksal... Ihr einziger und ständiger Begleiter ist Diener Compton: Der englische Gentleman und Bodyguard taucht wie Batman-Butler Alfred immer dann auf, wenn's am brenzligsten ist, steht seinem Schützling mit väterlichem Rat zur Seite – und auch wenn's hart auf hart kommt, bleibt sein Smoking knitterfrei. Gefährliche Situationen wie heiße Feuergefechte oder mythische Bestien gehören für die beiden schließlich zum Alltag, und wenn man wie Lady Croft nur täglich mit dem Tod tanzt, um nicht das stinklangweilige Leben jeder anderen englischen Aristokratin zu führen, hat man im Umgang mit lebensbedrohlichen Situationen die Ruhe weg. Wirklich ungewöhnlich wird's auch für Lara zum ersten Mal, als der windige Unterweltler Paris D'arseine auf der croft'schen Jacht erscheint: Der will um jeden Preis ein Artefakt, das er "die Maske der Medusa" nennt – angeblich der verzauberte Gesichtsschmuck der mythologischen Schlangenfrau. Lara schlägt ein – und obwohl ihr D'arseine im Gegenzug einen attraktiven Gefallen verspricht, bereut die hübsche Forscherin den Kuhhandel schnell. Die Sprengung ihrer Jacht, ein unterseeisches Gerangele mit Froschmännern und die Reise ins magische Hinterland von Kathmandu sind nur der Auftakt: Jeder der bislang zwei US-Comics erzählt auf rund 45 Seiten (Glanzpapier, Rückendrahtung, Sonderformat: 29,7 x 19,3 cm) eine genauso action-geladene wie mystische Geschichte um die liebste Sex-Ikone der 3D-Generation – nicht immer ganz spannend, nicht immer ganz schlüssig, aber sicher läppische 6,90 wert. Immerhin gibt's außer hochkarätigen Zeichnungen, brillantem Bilderdruck und reichlich Hintergrundinformationen aufwendige Sonder-Cover zu bestaunen – im Fall von Band 1 plastischen Prägedruck, im Falle von Band 2 ein Rubbelcover mit verführerischem Moschusduft. Für Fans der Eidos-Archäologin ein Muss, und auch für alle anderen ein sexy Comic-Paket: Also – schnell zum Kiosk!




# Crusaders of Might & Magic

**Vom Rollenspiel zum Action-Adventure – und vom PC zur Konsole: Das "Might & Magic"-Epos feiert sein PlayStation-Debüt. Aber ob's wirklich ein Grund zum Feiern ist...?**

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | 3DO |
| Erhältlich ab | Mai |
| Preis | ca. 99,- DM |



Netter Spezialeffekt für die Wundheilung: Drake wird magisch geflickt... aber leider läßt sich der Heilzauber ganz schön Zeit. Also: Nur anwenden, wenn gerade keine Gegner in Sicht sind!




Zum Feuerballbeschuß wechselt ihr in die Ego-Perspektive: Gleich wird der "Eisenpickel-Rebell" (soviel zum Thema Übersetzung) geröstet.



"Stirb Himmelsfreund!", "Stirb Erdfeind!", "Stirb Räuber des Juwels!": Die bösen Zwerge fluchen für ihr Leben gern – in drei unterschiedlichen Ausführungen.




Sieht ganz schön eklig aus... und hört sich auch so an: Der fiese Lord Necros wird vom gleichen Stimm-Mimen gesprochen wie Held Drake... und alle anderen Charaktere.

Held Drake ist sauer: Nicht nur, dass ihn die deutsche Version seines Fantasy-Abenteuers mit einer der übelsten Synchro-Stimmen seit Videospielgedenken straft, nein, auch die Übersetzung der englischen Originaldialoge ist derartig daneben, dass die Toten aus ihren Gräbern aufsteigen. Ganz klar: Wenn einen unterirdische Sprüche wie "Sein großer Zeh zuckt!" oder (noch besser) "Hat jeeemand meeeiine Juungs gesehen?" aus der wohlverdienten Grabesruhe reißen, hat man außer Mord und Totschlag nur noch wenig im Sinn. Gesagt, getan: Die Untoten fallen über Drakes Heimatdorf her – und befreien die Welt (vorerst) vom Synchro-Horror! Was für eine himmlische Stille: Mutti und Vati sind tot – auch Metzgers Jupp liegt mit zermatschtem Schädel in der Gosse (jetzt zuckt sein großer Zeh nimmermehr). Aber oh weh! Drake gibt nicht auf: Schon im zarten Kindesalter schwört der künftige Fantasy-Söldner für Recht und Synchro-Freiheit (auch die Putzfrau darf mal ans Mikro) – und als starker Fantasy-Recke zieht er an eurer Seite aus, um der armen "Legion" (so der offizielle Titel der Bewegung "Untote gegen Synchro-Schrekken") einmal mehr mit peinlichen bis dilettantisch betonten Sprüchen auf den rastlosen Geist zu gehen... Hierzu hat euer Ecken-Recke (mit feschem Vierkant-Kopf) genauso klassische Rollenspiel- wie *Deathtrap Dungeon*-verwandte Action-Elemente im Adventure-Handgepäck: Während Drake eine ebenso dreidimensionale wie traditionelle (Tolkien und AD&D lassen schön grüßen) Fantasy-Welt erforscht, verfolgt ihr die Abenteuer der kantigen Haudrauf-Gestalt aus der dritten Person. Zwar hat Drake seine Action-Hausaufgaben gemacht (flotter Ausfallschritt und Seitwärts-Gang sind genauso drin wie Feuerball-Beschuss aus der Ego-Perspektive) – aber ziemlich fußlahm unterwegs ist der arme Kerl trotzdem: Das liegt zum einen an den vielfältigen RPG-Einlagen (positiv) – zum anderen aber genauso an der antiquierten Gangart (oder ist's eine Gehbehinderung?) eures Helden. Ergo: Die RPG-Verwandtschaft zu den großen PC-Vorbildern ist (versehentlich?) auffällig – und zieht sich wie ein roter Faden vom Shopping bis zur genre-typischen EP-Sammelleidenschaft durchs ganze Spiel. Drake hastet demnach zwar mit flottem Action-Schritt durch die 3D-Dungeons – legt aber regelmäßig eine Pause ein: Pausiert wird nicht nur, um (möglichst oft) abzuspeichern, sondern vor allen Dingen, um Ausrüstungs- und Statusbildschirme zu studieren. Streitkolben, Langschwerter, Heiltränke, magische Energien und mystische Runen, um die Durchschlagskraft eurer Nahkampfwaffen aufzubessern: Da fühlt sich der Rollenspieler genauso heimisch wie der *Deathtrap Dungeon*-Spieler... ■

*>> Die deutsche Synchronisation ist der Stimmungskiller schlechthin! <<*



"Ui – gleich gibt's Helden-Gehacktes!" Drake schleicht sich im Belüftungsschacht an riesigen Ventilatoren vorbei.

## fun meint:

„Da fühlt sich der Rollenspieler genauso heimisch wie der *Deathtrap Dungeon*-Spieler... vorausgesetzt, er hat sich vorher Oropax (tief) in den Gehörgang gestopft. Wir haben's schon im Fließtext klar gemacht, aber für alle Fälle schreiben wir's hier noch einmal: Die deutsche Synchronisation ist der Stimmungskiller schlechthin! Ob's an der miesen Übersetzung oder den miesen Sprechern liegt, könnt ihr euch aussuchen – eine Beleidigung für euren Gehörgang ist's so oder so, eine Beleidigung und die mieseste Sprecherleistung, die irgendwann irgendwem untergekommen ist... Wer's sich dennoch antut, bekommt einen Rollenspiel/Adventure-Hybriden präsentiert, der mit der bekannten PC-Serie herzlich wenig am Hut hat. Was am PC eine namhafte RPG-Reihe ist, wird hier zum – mäßig unterhaltsamen – Polygyon-Massaker degradiert. Hier und da gibt's zwar ein paar Lichtblicke (darunter einige eindrucksvolle 3D-Bollwerke), aber unter dem Strich ist's ein Erlebnis, für das nur verzweifelte Fantasy-Freaks den Geldbeutel zücken: Kämpft euch lieber durch's *Deathtrap Dungeon* – mit turmhohen 3D-Monstern, genial verzwickten Höhlensystemen, einem effektgeladenen Kampfsystem und düsterer Fantasy-Atmosphäre. Kurzum: Mit all dem, was euch im jüngsten *Might & Magic*-Ableger fehlt..."




1 Spieler

Memory Card 2 Blöcke

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Profis

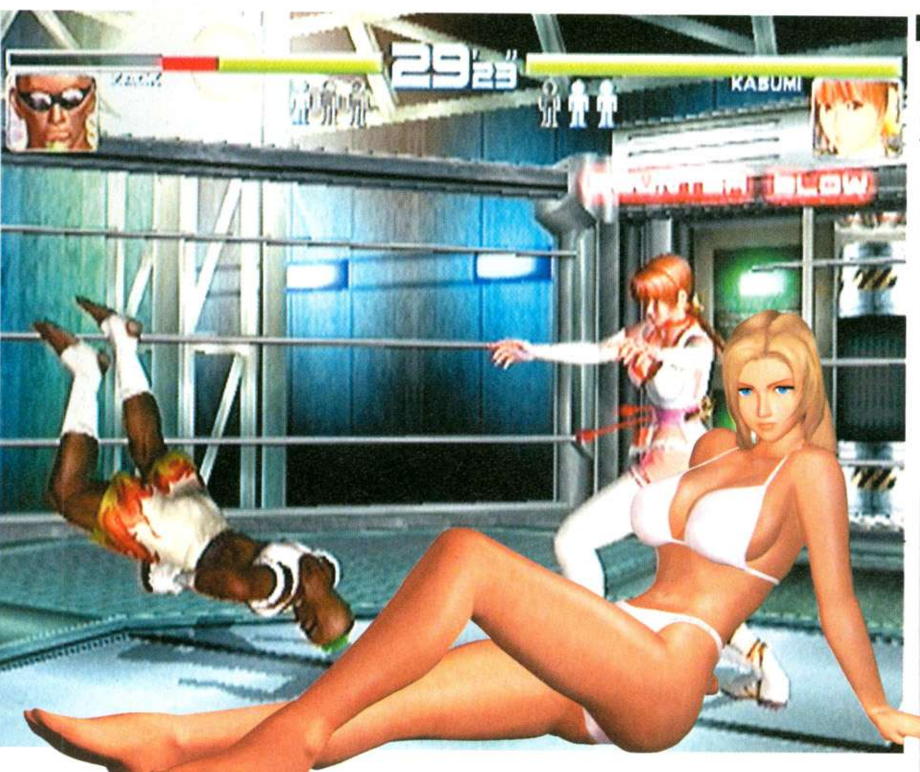






# Dead or Alive 2

**Tecmos Busenwunder sind wieder da! Wir haben die US-Version unter die Lupe genommen - mit noch mehr Manövern, noch mehr Kämpfern... und noch mehr 3D-Silikon!**






Steht nicht auf Herren: Ihr habt den Gegner rechtzeitig gepackt – und beobachtet, wie die süße Kasumi den Kontrahenten auf die Matte legt!

| Genre | Beat'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Acclaim |
| Entwickler | Tecmo |
| Erhältlich ab | Mai (PAL) |
| Preis | ca. 99,- DM |

## Der Vorgänger

**Dead or Alive**

**(Tecmo, 1997 für Saturn, 1998 für PlayStation; PSX-Test in fun 06/98, Wertung: 8/10)**

Mit *Tekken* und *Soul Blade* konnte der *Virtua Fighter*-Jünger nur wenig anfangen – die packten anno 1997 lieber ihr *Dead or Alive* aus. Denn das hatte als erstes Prügelspiel für den Heimbereich waschechte 3D-Hintergründe – aber leider nur auf dem Saturn. Die 1998 nachgeschobene PlayStation-Fassung musste Tecmo entscheidend abspecken: Denn im Gegensatz zur Sega-Hardware konnte die keine "Playfields" darstellen – Boden und Decken mussten für die PSX-Fassung demnach aus Polygonen gezimmert werden. Da blieben für aufwendige Kulissen keine 3D-Bausteine mehr übrig!




Wer Lara Croft für die Sex-Ikone der 3D-Generation hält, liegt falsch! Schon 1996 gab's für Segas Saturn mehr polygonale Oberweite zu bestaunen, als dem 3D-Fetischisten lieb war: Tecmos *Dead or Alive* faszinierte die Prügelgemeinde zwar auch mit *Virtua Fighter*-verwandter Handhabe und flottem Gameplay, aber im Zentrum der Aufmerksamkeit sonnten sich die dreidimensionalen Mega-Babes. Klar, dass die Herrinnen der Schöpfung auch in der Fortsetzung nicht fehlen dürfen: Schon seit Monaten geistern die Prügel-Models und ihre Silikon-Möpse über die amerikanischen Nachrichtenseiten... allen anderen voran die braungebrannte Busenschönheit Tina, die süße Kasumi, Zopfliese Ayane und China-Girl Lei Fang. Dass neben den Wundern japanischer 3D-Schöpfung auch Herren in den Ring stolzieren, interessiert den Fan da herzlich wenig.... denn entgegen allen Befürchtungen spielen die 3D-Busen und ihre "Trägerinnen" auch in der Fortsetzung alle spielerischen Elemente an die Wand. Gameplay und pfiffige Manöver gibt's zwar auch diesmal nicht zu knapp, aber ihren sexy Nachruf werden die *DoA*-Damen so leicht nicht mehr los. Kein Wunder: Saturn-Original wie PlayStation-Umsetzung der Klassiker-Keilerei hatten euch zum ersten Mal mit der "Bouncing Breasts"-Option verblüfft. Mit der hat Prügelmann - ganz ungeniert – die Animation der üppigen Damenkonfektion ein- bzw. ausgeschaltet: Auf "Aus" bebte der (nur spärlich verhüllte) Busen eher dezent, bei aktiven "Bouncing Breasts" wogte er wie ein Schiff bei rauhem Seegang und wackelte auch nach abgeschlossenem Manöver noch so heftig auf und ab, dass der Videospiel-Single sabbernd vorm TV-Schirm hockte. Und wer heute wie damals darauf beharrt, mit starren Brüsten und nur um des lieben Gameplay willens durch den Ring zu wackeln, der lügt wie gedruckt.

Schön, dass wir uns jetzt mal wieder so richtig schämen dürfen... schämen für die Passion an einem Videospiel, das alle Vorurteile gegenüber kon-







"Moment mal, ich steh' nicht auf Mädels!" Falsch verstanden: Die Kleine will dich auf's Kreuz legen, Tina!

Verlierer werden aus dem Fenster geschmissen: Ihr befördert euren Widersacher mit Anlauf durch die Scheibe – und beobachtet dann im Replay, wir er in die Tiefe stürzt.



Dynamisch, praktisch, gut: Die Animationen sind flott und lebensecht – aber wirklich spektakulär sind nur die schwierigen Manöver. Ergo: Knochenbrecher = Fingerbrecher.

Lichteffekte und Lens-Flares für die Atmosphäre: Wrestlerin Tina rammt ihrem Gegner das Knie zwischen die Rippen.



Neues Mitglied für den Verein der Prügel-Rentner: Der Haudrauf-Greis ist flinker als er aussieht... aber das sind wir ja seit *Virtua Fighter* gewohnt!

Schön und schön gesellt sich gern: Vor dem Kampf gibt's einen stilechten Plausch.

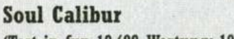
Und ab morgen keinen Sex mehr: Wer beim Treten so weit ausholt... der bleibt Single.

taktverkümmerten, chauvinistischen Videospiel-Nerds so hemmungslos bestätigt, dass es einem bei jedem Busenwackler die Schamesröte ins Gesicht treiben sollte ("Hilfe, ich gestehe! Ich bin ein gehemmter, verpickelter Vollblut-Zocker!"). Und so ein Pech: Dabei spielt sich der frivol-sexistische Auswuchs der Virtua Generation auch genau so, wie er aussieht – nämlich ganz schön sexy. Wo das Porno-Pendant zum Spielfilm in der Regel billig, primitiv und bestenfalls stinklangweilig ist, da waren Tecmos "Sexy Fighters" schon früher auch qualitativ ganz obenauf – so obenauf, dass viele Saturn-Jünger dem *Virtua Fighter*-Fandom abgeschworen und auf *Dead or Alive* umgesattelt hatten. Dabei sind die Kontrollen noch heute schamlos beim großen Vorbild geklaut: Ein Button, um die feindliche Texture-Fresse mit Faustschlägen zu deformieren, einer, um sie so richtig schön zusammenzutreten und ein anderer, um feindliche Schläge zu blocken... oder? Halt! Genau hier ist die Innovation versteckt – eine damals noch entscheidende Neuerung, die stupiden Button-Smashern verborgen blieb: Zwar könnt ihr jeden Schlag blocken – aber wer den richtigen Augenblick abpasst, der kontert stattdessen die Attacke. Einfach den Griffe-Button durchdrücken, gleichzeitig Analog- bzw. Digi-Controller in die Gegenrichtung halten – und so den Widersacher am Schlawittchen packen! Dann bearbeitet ihr den armen Tropf in bester Eastern-Manier: Ihr reißt ihn nach hinten und rammt ihm in den Ellenbogen ins Kreuz, rollt euch über seinen Rücken auf die Gegenseite ab und attackiert ihn dann von hinten, schlüpft zwischen seinen Beinen hindurch,



Klötze unter sich: Zeilupen-Gefecht unter Herren.... aber elegant ist's trotzdem!

## Alternativen



### Soul Calibur

**(Test in fun 10/99, Wertung: 10/10)**

Die Beat'em-Up-Referenz schlechthin! Bei manchen Genre-Freaks ist's als primitiver Button-Smasher verschrien, aber der Soul Calibur-Profi weiß es besser: Sein Lieblingsspiel ist nicht nur schöner, sondern auch besser... und nur wer sich ausgiebig damit beschäftigt hat, weiß Manöver-Vielfalt und Tiefgang von Namcos Fantasy-Kämpfern zu schätzen.



### Virtua Fighter 3tb



**(Test in fun 09/99, Wertung: 10/10)**

Oldie but Goldie. Für den einen ist's überholt, für den anderen noch immer das Beat'em-Up schlechthin: Der Urvater der dreidimensionalen Keilerei ist von Segas Arcade-Mastermind Yu Suzuki und hat spielerische wie technische Maßstäbe gesetzt. Optisch nicht mehr ganz auf der Höhe, aber spielerisch noch immer konkurrenzlos!





Nett: Ihr gebt eurem Gegner noch "Tut mir echt leid!" mit auf den Weg – dann haucht der sein 3D-Leben aus. Pech gehabt!




AUA! Das muß doch weh tun! Lei Fang glegt gleich einen unfreiwilligen Spagat hin.




Tödliche Umarmung: Ninja Hayabusa hat eure Nippon-Schönheit fest im Griff.

setzt die Nierenschere an oder nehmt ihn sonstwie in die Mangel – Hauptsache, es tut schön weh!

Sonst wird eine federleichte Kombination aus intuitiven *Soul Calibur*-Manövern (simple Button- bzw. Digikreuz-Kombos) und *Virtua Fighter*-Taktik (Timing ist alles!) präsentiert: Nicht ganz so flott wie der Namco- und nicht so ausgeklügelt wie der Sega-Titel, aber eine geschickte Kombination aus beiden Prügelwelten. Weder tumbes Button-Gehämmere, noch endlose Übungsstunden retten den Tag: Die *DoA*-Realität liegt irgendwo dazwischen. Das Gute daran: So ziemlich jeder Spieler kommt auf seine Kosten – Gelegenheitskämpfer sind genauso hin und weg wie Prügel-Profis. Die schlechte Nachricht: Im Einspieler-Modus vergeht euch das Lachen ganz schnell... denn hier sind eure Gegenspieler zuweilen so sehr auf Zack, dass ihr schneller im Game Over liegt als ihr "Scheeii..." sagen könnt. Nicht nur, dass Damen wie Herren meisterlich drauflos hämmern – nein, die Ekelpakete blocken jede eurer Attacken schon im Ansatz! Hier wäre weniger deutlich mehr gewesen!

Aber was soll's, schließlich gibt's ja auch noch reichlich Zweispieler-Modi (vom klassischen VS.-Mode für intime Zweispieler-Duelle bis hin zur "Tag Team"-Massenkeilerei)! Und da könnt ihr den Titel bis zum letzten spielerischen Feinschliff ausreizen – besonders, wenn's darum geht, die riesigen Arenen zu erforschen. Hier setzt *Dead or Alive 2* Maßstäbe: Riesige "Freiluft-Spielplätze" gab's zwar schon in *Ehrgeiz* (Squaresoft, PlayStation) und in *Power Stone* (Capcom, Dreamcast), aber zugunsten von mehr Bewegungsfreiheit wurde die klas-

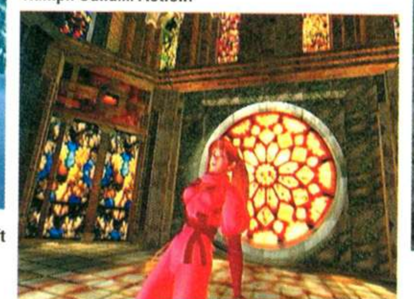
"Hey, Du hast meine Schleife schmutzig gemacht! Na warte...." Im Story-Modus halten euch kleine Plot-Intermezzos bei Laune: Hier erfahrt ihr, warum sich die beiden Kontrahenten ans Leder gehen!




Kampf im Schneegestöber: In der weißen Pracht kämpft es sich nur halb so flott – aber dafür doppelt so schön!



"Warum?" Tja, wissen wir auch nicht – aber auf jeden Fall gibt's gleich einen spektakulären Kampf. Uund.... Action!



Unter's Höschen gegriffen: Nur hier dürft Ihr den Manga-Mädels an die Wäsche gehen....



sische Beat'em-Up-Spielmechanik weitestgehend über Bord geworfen: *Ehrgeiz* war ein interessantes Experiment, und *Power Stone* vielen Prügelspielern zu hektisch – aus der Traum!

Auch hier hat Tecmo wieder mal den Spagat geschafft: Ebenso ausgefeiltes wie klassisches Prügel-Gameplay auf der einen und ein Maximum an Bewegungsfreiheit auf der anderen Seite – und das, ohne mit dem sprichwörtlichen Arsch auf Glatteis zu gehen! Die Lösung ist simpel, aber effektvoll: Ihr kloppt euch - wie gehabt – auf einer Ebene, weicht auf Wunsch nach hinten bzw. vorne aus (ihr könnt euren Gegenspieler also regelrecht "umrunden") – und wer zwischendrin besonders heftig zulangt, der schleudert den Feind ans andere Ende der Arena. Und ist dann zufällig nichts in der Nähe, was den Stoß abfängt, fällt der Kontrahent tief: Entweder durch das Geländer und ins Erdgeschoss der Fabrik, über die Brüstung einer Opernloge in die Zuschauersitze oder durch das Stuckfenster einer Kathedrale ("Klirr!") mitten auf die Terrasse ("Uff!")! Nach dem Sturz geht die Schlacht eine Etage tiefer weiter... mit weniger Energie (10 Meter im freien Fall sind ganz schön schmerzhaft), aber auch mit unverminderter Härte! Da reiht sich eine spektakuläre Kombo an die nächste, werden Schläge ausgetauscht, als wären die Kämpfer-Köpfe aus Stahl und fliegen die Fäuste mit Karacho um die Wette – die Gegner schenken sich nichts! Dabei ist alles, was so schön und kompliziert aussieht, in der Ausführung denkbar einfach: Ein, zwei Stunden täglich üben (und das Aspirin nicht vergessen!), dann habt ihr die Aneinanderreihungen von Buttons und digitalen Pad-Kommandos verinnerlicht! Die Kombos habt ihr in Nullkommanichts intus – lediglich das Timing ist schwierig: Wer seinen Gegner elegant packen und dann auf die Bodentextur schicken will, der muss den richtigen Augenblick abpassen. Erwischt ihr den Widersacher aber im falschen Augenblick, nutzt der eure offene Deckung und drischt euch in die Seile. Aber macht nix: Eure Damen sind ja gut gepolstert...






Möchte auch eine fesche Prügel-Squaw im Wigwam: Der dämonische Endgegner ist potthäßlich, träge und hat Mundgeruch... aber dafür hat er schlagkräftige Argumente!

Noch spektakulärer wird's, wenn ihr statt im Zweispieler-Modus im Story-Modus auf Prügel-Exkurs geht: Der ist zwar – wie schon erwähnt – teilweise unverschämt schwer, hält euch aber mit optischen wie akustischen Finessen in Dauerbann. Denn die Kampfschauplätze sind nicht nur groß, sie sind auch noch wunderschön modelliert! Eindrucksvollere Arenen gibt's nicht mal in *Soul Calibur*: Ihr kämpft euch durch eine verschneite Gebirgslandschaft (detailverliebt: Jeder Schritt wirbelt feines Pixel-Pulver auf), durch eine Fabrikhalle (akustisch: Im Hintergrund tackern Kolben und rattern Zahnräder) oder watet knöcheltief durchs Wasser (physikalisch: Hier steuert sich eure Figur träger). Und wollt ihr mal ein Hindernis im Laufschritt überwinden, dann reagiert eure Figur auch gerne auf den obligatorischen "Doppel-Tap": Ihr tippt zweimal flink hintereinander in die selbe Richtung – und euer Kämpfer flitzt wie von der Tarantel gestochen durch die Szenerie. Ihr kennt das Spiel: Setzt ihr dann auch noch im richtigen Augenblick zum Sprung an, fehlen dem anderen gleich die Vorderzähne, denn euer Kämpfer segelt meterweit durch die Luft und erwischt den Feind frontal (vorzugsweise mit beiden Tretern gleichzeitig). AUA! ■

## fun meint:

**„Heiß ersehnt – und fast genau so gut wie erhofft. Tecmos Busen-Keilerei ist zwar kein Schlag ins Gesicht wie *Soul Calibur* einer war, aber wo Namco die Meßlatte legt (unverschämt hoch), ist man über jede weitere Verbesserung glücklich – und sei sie noch so marginal! Und noch schöner als der Namco-Titel ist *Dead or Alive 2* auf alle Fälle: So rund, so figürlich, so ästhetisch und so echt hat noch kein anderes Duellanten-Aufgebot ausgesehen. Die *DoA*-Figuren sind die realistischsten im ganzen Prügelreich... und die *DoA*-Mädels die hübschesten seit Videospielgedenken. Wer einen Dreamcast hat, muss zugreifen: Auch wenn er mit Beat'em-Ups herzlich wenig am Hut hat, denn Tecmo schreibt – wenigstens technisch – Konsolengeschichte! Trotzdem verzeichnet der Titel auf ganzer Linie keinen Sieg: Viel Busen, viel Optik, viel von so ziemlich allem... nur vom Gameplay, da hat's leider nicht genug! Denn eines ist *Dead or Alive 2* sicher nicht: intuitiv. Zwar kann auch punkten, wer nur tumb auf die Buttons einhämmert – aber wirklich spektakuläre Manöver erreicht er damit keine. Aber auch, wer tiefer in die *DoA*-Materie eindringt, bei dem tut Geduld Not: Denn wem der liebe Videospielgott kein Gefühl für sekundengenaues Timing mitgegeben hat, der wird sich die Finger wundspielen – und trotzdem nichts erreichen. Damit ihr uns nicht falsch versteht: Die Gegner sind weder sonderlich clever, noch entwickeln sie sich weiter (wie bei *Virtua Fighter* der Fall). Nein, sie sind dumm, sie sind dreist – und ganz schön unfair. Ergo: Richtig Spaß macht's nur im Zweispielermodus – aber dafür umso mehr!"**

| Wertung | Punkte |
|---|---|
| GRAFIK | 10 |
| HANDLING | 9 |
| SOUND | 9 |
| SPIELDESIGN | 9 |
| SPIELSPASS | 9 |

1-2 Spieler

VMU 7 Blöcke

Analog/ Digital

Vibration Pack

Texte deutsch

Sprachausgabe jap.

Für Fortgeschrittene & Profis



# Fear Effect

| Genre | Horror-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Eidos |
| Entwickler | Chronos |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 100,- DM |

**Eidos und Chronos laden zu einer Grusel-Tour nach Adventure-Asien. Aber Vorsicht! Der Ausflug führt euch auch in die Zukunft.... und da regieren außer Hight-Tech auch Höllenfürsten und schwarze Magie!**

Keine andere Videospielheldin wechselt so oft ihr Kostüm: Die hübsche Hana tritt einmal im hautengen Kampfanzug auf...



.... im Dschungel stellt sie ihre weiblichen Reize schon viel freizügiger zur Schau....

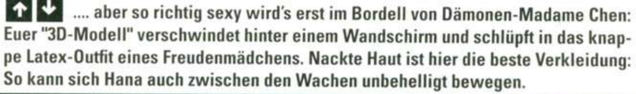
Kein Horror-Adventure im üblichen Sinne, sondern einen hochprozentigen Genre-Cocktail serviert euch Entwickler Chronos mit *Fear Effect*. Die Suche nach der paranormal begabten Tochter eines chinesischen Unterwelt-Fürsten entführt euer Heldentrio ins China der Zukunft – oder vielmehr in dessen Zerrbild. Denn das "alternative China" hat mit dem asiatischen Kontinent unserer Gegenwart nur noch wenig gemein: Düster-depressive *Blade Runner*-Kulissen auf der einen, und mittelalterlicher Okkultismus auf der anderen Seite. Für letztere Fraktion spielt Gangster-Töchterlein Wee Ming eine zentrale Rolle: Wo immer die übersinnliche Göre auch hinkommt, springen sich die Leute plötzlich gegenseitig an die Kehle oder mutieren zu hirnlosen Metzel-Maschinen (sabber, sabber). Der Trick dabei: Die Kleine weckt - allein durch ihre Anwesenheit - das Böse in den Menschen und steht damit auf der Wunschliste von Dämonen und größenwahnsinnigen Sektierern ganz oben! Klar, dass sich bald ganz China um den teuflischen Teenager reißt – und vom Unterweltler bis zur magischen Puffmutter alle ein Stück abhaben wollen von dem Wunderkind. Aber da haben sie die Rechnung ohne Heldin Hana und ihre Kollegen gemacht: Auch eure drei Gauner wollen Wee Ming finden – allerdings nicht mit okkulten Hintergrundgedanken, sondern um ihren Daddy um ein hübsches Sümmchen Lösegeld zu erleichtern. Aber der ist ebenso wenig zimperlich wie seine Tochter – und setzt bald alle Hebel der Hölle in Bewegung, um eure Gangster ins Jenseits zu beför-

**>> *Chronos' Abenteuer ist ein Juwel interaktiver Erzählkunst...* <<**





.... aber so richtig sexy wird's erst im Bordell von Dämonen-Madame Chen: Euer "3D-Modell" verschwindet hinter einem Wandschirm und schlüpft in das knappe Latex-Outfit eines Freudenmädchens. Nackte Haut ist hier die beste Verkleidung: So kann sich Hana auch zwischen den Wachen unbehelligt bewegen.










dern. Und dass der alte Chinese dabei ziemlich ordentlich ist – daran lassen Chronos' Level-Designer keine Zweifel aufkommen: Denn was auf den ersten Blick aussieht wie ein asiatisch inspirierter *Resident Evil*-Ableger, ist auf den zweiten ein knallhartes FMV-Abenteuer mit Point'n'Click-Handhabe und Action-Einlagen. Im Klartext: Polygon-Held bzw. Heldin (die Story wechselt in regelmäßigen Abständen zwischen den Hauptakteuren Hana, Glas und Deke) kommen allesamt im feschen Zeichentrick-Look daher (die Comic-Texturen machen's möglich) und erforschen gruselige bis futuristische Render-Kulissen. Weil die aber nicht wie die Resident Evil-Standbilder starr und regungslos auf der CD liegen, sondern als Filmschnipsel eingespielt werden, ist der Bildschirmausschnitt peinlich klein und alle Optiken ziemlich verpixelt: Mehr ist auf der betagten 32Bit-Hardware nicht drin. Stellt sich also gleich die Frage: Ist die PlayStation für so ein ehrgeiziges Spiele-Projekt die richtige Hardware? Die Antwort: Nein! Trotzdem hat Chronos die Produktschwächen geschickt kaschiert: So hat man die schwarzen Balken oben und unten genutzt, um Energiekurve bzw. Ausrüstungsmenü unterzubringen. Letzteres ist übrigens gleichzeitig euer Interface: Ihr blättert mit zwei Buttons durch die Item-Listen (vor- bzw. zurück), ein Text-Icon rechts davon verrät euch, ob ihr das angezeigte Objekt sinnvoll einsetzen könnt. Beispiel: Grobian Deke hat im Keller von Madame Chens Bordell einen Schlüssel entdeckt, kommt aber nicht an das Objekt seiner Begierde heran. Denn aus einem löchrigen Heizungsrohr im Vordergrund strömt heißer Dampf – für euren Helden tödlich. Im Feld unten rechts blinkt inzwischen "Benutzen" auf – ihr drückt pflichtbewusst den Aktions-Button: Aber Fehlanzeige. Deke meckert – so nicht! Ob ihr vielleicht einen Gegenstand einsetzen könnt? Aber klar! Im Raum vorher habt ihr doch einen Schraubenschlüssel aufgesammelt! Also flugs die Taschen durchwühlt, das Werkzeug angewählt – und dann noch mal den Aktions-Button gedrückt! Diesmal funktioniert's: Ihr müsst die Kontrolle über Deke für ein paar Sekunden aus der Hand geben und beobachtet, wie der Gangster in einer kurzen Zwischensequenz den Schlüssel ansetzt – erst danach dürft ihr wieder übernehmen. Der Fluch der FMV-Technik ist also gleichzeitig euer Segen: Zwar ist zwischen den Filmhintergründen und eurem Polygon-Helden keine echte Interaktion möglich (wie bei Echtzeit-Kulissen der Fall), aber dafür haben die Entwickler jede Menge schicke Filmschnipsel "abgedreht", um euch den Bezug zur Spielwelt wenigstens vorzugaukeln. Das Ergebnis ist ein ziemlich eingleisiges (in der selben Situation immer die selbe Sequenz), aber dafür um so effektvolleres Abenteuer: Ein ähnlich aufwendiges Szenario ist in 3D noch nicht möglich. Und für die nötige Action sorgen schließlich die Feuergefechte: Das gemeine Wechselspiel aus Nachladen (gezielt wird automatisch) und hitzigen Echtzeit-Schusswechseln kennt ihr schon aus *Resident Evil* – mit dem entscheidenden Unterschied allerdings, dass ihr euer verwundetes Konterfei hier nicht mehr hochpeppeln könnt. Weder Sprühverband noch Heilkräuter lindern hier des Helden Schmerz: Wechselt euer "Krankenbild" von grün über orange zu blutrot, ist es gleich um euch geschehen – erst zur nächsten Schießerei seid ihr wieder fit (Stichwort "Wunderheilung"). Noch fieser wird's allerdings, wenn ihr eure Figur nach altbewährtem (und altverhasstem) "Try & Error"-Prinzip durch Schauplätze oder Ausweichspielchen bugsieren müsst: Dann ereilt euch wie den seligen *Dragon's Lair*-Helden alle 30 Sekunden der Bildschirmtod. Aus, Schluß, vorbei: Dann heißt es "Ladebalken genießen und Kaffee kochen!". ■

***>> Hier wird der Tod zu eurem besten Bekannten.<<***



**Ihr habt gerade noch fröhlich die Soldaten vom Zugdach geballert, da donnert die Lock plötzlich in die Schlucht. Jetzt aber Beeilung: Ihr flüchtet über das Dach – hoffentlich rennt Deke schneller als der Zug fällt! Anschließend kämpft ihr euch mit seinem Kollegen Glas durch die Trümmer (rechts).**






**Aus dem Rohren strömt heißer Dampf – hier gibt's kein Weiterkommen! Es sei denn, ihr habt den Schraubenschlüssel im Handgepäck: Mit dem nützlichen Werkzeug kann der stämmige Deke die lecken Leitungen zudrehen.**

## fun meint:

**Selten waren unsere Eindrücke bei einem Adventure-Test so zwiespältig: Einerseits wollte Tester Robert den Verantwortlichen an die Gurgel gehen ("30sekündige Ladepause... und ich sterbe jede Minute einmal? Soll das ein Aprilscherz sein?"), andererseits wollte er's unbedingt durchspielen! Ganz klar: Wenn ein Spiel unverschämt unfair ist und trotzdem fesselt, dann muss es seine Qualitäten haben – hier sind's namentlich Stimmung, Story und Optik. Spannend erzählt, schön schaurig und unheimlich erotisch: Chronos' Abenteuer ist ein Juwel interaktiver Erzählkunst – aber dafür ist's auch so frustig wie kein anderes PlayStation-Adventure zuvor. Vier CDs fassen Hanas Abenteuer – und obwohl die Spieluhr auf jeder Scheibe nur eine knappe Stunde tickt (Nettospielzeit), seid ihr doch etliche Stunden damit beschäftigt, den Pixeltod auszutricksen und jedes Rätsel zu knacken. Resümee: Wer sich die Nervenzerreißprobe antun will, der kommt – wenigstens atmosphärisch – voll auf seine Kosten! Ungeduldige Spieler und notorische Zappelphilippe nehmen allerdings Abstand: Hier wird der Tod zu eurem besten Bekannten!**

| Wertung | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Handling | 8 |
| Sound | 9 |
| Spieldesign | 7 |
| Spielspass | 8 |

1 Spieler

Memory Card 1 Block

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Vollprofis







**Vorsicht – Hexe hinter der Tür! Ihr stolpert ins Schlafzimmer von Madame Chen... und die freut sich über reichlich Frischfleisch!**




# 4 Wheel Thunder

***Mit dem Buggy durch die Wüste oder am Steuer eines Monstertrucks ins französische Hinterland: Kalisto und Midway schicken knallbunte Arcade-Raser auf die Rennspiel-Piste – hochauflösend und effektgeladen!***




| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Midway/Konami |
| Entwickler | Kalisto |
| Erhältlich ab | Mai |
| Preis | ca. 99,- DM |

← ↓ Knapp daneben ist auch vorbei: Neben der Brücke gibt's eine Abkürzung... aber ihr habt das Steuer zu spät eingeschlagen!




↑ Vor dem Rennen gibt's eine Kamerafahrt über den Parcours: Hier bewundert ihr eine Burgruine auf Korsika.

Querfeldein durch die Sanddünen am Jordan (Nein, nicht über den Jordan – AM Jordan!), kreuz und quer über die Schotterpisten in Kanada – und über Stock und Stein auf Korsika: Der *4 Wheel Thunder*-Fahrer ist auf der ganzen Welt zu Hause, aber wirklich daheim ist er nur in seinem Vehikel. Ob Monster-Truck oder Buggy – Entwickler Kalisto hat euren dreidimensionalen Untersatz als Arcade-Flitzer konstruiert, weder Aufhängung, noch Steuerung oder Beschleunigung haben viel mit den echten Vorbildern gemein. Anstatt sich an den großen Brüdern zu orientieren oder beim realen Rennsport abzugucken, hat sich Kalisto reichlich bei Midways *Hydro Thunder*-Wasserspielen bedient: Wie in der Motorboot-Raserei bestimmen nicht allein Steuerung und Schaltung über Erfolg oder Niederlage – vielmehr sind es die vielen bunten Leuchtbonbons links und rechts des Streckenrands, die über den Ausgang des Rennens entscheiden. Aber zum Lutschen gedacht sind Kalistos Strecken-Leckerli (kommen entweder in transparentem Blau oder Rubinrot daher) nicht – vielmehr versorgen die bunten Steinchen euren fahrbaren Untersatz für kurze Zeit mit besonders explosivem Sprit. Wer dann zusätzlich zum Gaspedal (rechter Shoulder-Button – analog) noch den "Boost"-Button durchdrückt (A – digital), der rast mit glühendem Auspuff davon und in Sekundenschnelle an der Konkurrenz vorbei. Leider ist der Zauber schnell wieder vorbei: Gerade mal vier (blauer Stein) bis neun (roter Stein) Sekunden hält die wunderbare Beschleunigung vor, und wer seine Pole-Position in der Zwischenzeit nicht um zwei, drei Plätze aufgebessert hat, der kriegt ein ernsthaftes Problem. Denn die *4 Wheel Thunder*-Rennen zählen allesamt nur mickrige zwei Runden: Die sind zwar beide verdammt lang, aber auch mindestens genauso schwer. Klartext: Die gegnerischen Fahrer geben so schnell nicht klein bei – und im Gegensatz zu euch haben sie noch den Heimvorteil. Danach sieht's wenigstens aus: Fast alle von den Burschen kennen die Strecke wie ihre Westentasche, mitsamt allen Hindernissen, Tücken und Abkürzungen. Eine richtige Chance hat da nur, wer Streckenführung und Bonbon-Verteilung beizeiten auswendig gelernt hat: Die bunten "Streckenhupferl" liegen nämlich bei jedem Rennen an der selben Stelle herum – die perfekte Gelegenheit also, um eure Gewinnchancen gehörig zu verbessern. Wer anders vorgeht... äh fährt, der sieht vom gegnerischen Fahrerfeld nur noch eine Staubwolke...

***>> Wer sich für einen guten Arcade-Fahrer hält, wird von Kalistos Boliden eines Besseren belehrt. <<***

Also aufgepasst: Wenn ihr mit 150 Sachen den Abhang herunter und dann mit Karacho durch die nächste Kurve donnert, verpasst ihr schnell einen der wertvollen Beschleunigungs-Klunker. Bevor ihr für jeden der neun Outdoor- und Indoor-Kurse die perfekte Route gefunden habt, geht so manche Teststunde ins Land: Nicht selten müsst ihr mit eurem Buggy nach links oder rechts ausscheren (und dabei reichlich Bremsgummi auf dem Asphalt lassen), um die heiß begehrten Goodies auch rechtzeitig zu ergattern. Wer dagegen seinen Kurs genau kennt, der düst nahtlos von einem Klunker zum nächsten – ohne,

↑ Humoristische Einlage: Die Tier-Ballons im Hintergrund sind den Maskottchen des Entwickler-Teams nachempfunden.

↓ Mit Vollgas nach Tombstone: Im Wilden Westen geht's durch ausgetrocknete Kanäle, Höhlensysteme und Geisterstädte.






Randale im Zweispieler-Match: Ihr spielt mit- oder gegeneinander. Die meisten Partien funktionieren nach dem "Abklatsch"-Prinzip: Entweder bekommt ihr etwas – oder ihr gebt es weiter. Hier habt ihr eurem Freund eine Sprengladung vermacht: Ihr braust davon, er geht in die Luft.

Auf der Teststrecke: Ihr versucht euch an Steuerung und unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten.




Legt sich nicht so gut in die Kurven, wie die Monstertrucks, fährt sich aber dafür viel ruhiger: Wer Strecke und Schikanen kennt, fährt im Buggy durchs Ziel.

dass ihm zwischenzeitlich der Boost-Sprit ausgeht oder sein Wagen auf der Strecke liegen bleibt. Fahrverhalten und Balance eures Automobils spielen dabei eine untergeordnete Rolle: Zwar gibt ein Statusschirm bei der Wagen-Wahl Aufschluss über Bodenhaftung, Handling, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit eures Schmuckstücks – aber wirklich unterschiedlich fahren sich die verschiedenen Modelle kaum. Auf der Strecke sind fast alle Fahrer gleich, und ganz egal, ob ihr gerade mit schlammverkrusteten Reifen durch den Matsch braust, über die Sanddünen brettert oder einer asphaltierten Straßenführung folgt: Nur hektisches Herumgeheul), fliegt die Landschaft nur noch so an euch vorbei: Wie ihr es in dem Getümmel von Stahl, Geröll und Gehölz noch schafft, den Überblick zu bewahren, das wird wohl Kalistos Geheimnis bleiben. Aber Vorsicht! Nicht zu übermütig werden! Denn ebenes Gelände befahrt ihr auf den wenigsten Kursen: Meistens geht es allenthalben steil nach oben oder unten – und holperiges Gelände ist sowieso Standard. Das heißt für euren Geländegang: Buggy oder Monstertruck (letzterer reagiert etwas sensibler auf die Bodenunebenheiten) schlingern wie ein Schiff auf hoher See. Wer vorher in die Ich-Perspektive umgeschlackere mit dem Analog-Stick hält den Wagen konsequent auf Kurs – und in der Regel ist euer Vehikel so flott unterwegs, dass für physikalische Feinheiten kaum Zeit bleibt. Ob sich die unterschiedlichen Bodenbeläge auch unterschiedlich aufs Fahrgefühl auswirken, interessiert ohnehin nur peripher: Was zählt, ist Geschwindigkeit – und da macht *4 Wheel Thunder* so schnell keiner was vor. Wenn ihr von der Außenperspektive (zwei verschiedene stehen zur Auswahl) in die Ego-Ansicht umschaltet, erlebt ihr einen Adrenalin-Anstieg wie bei kaum einem anderen Rennspiel. Spätestens dann, wenn ihr den vierten Boost aufgesammelt und aktiviert habt (der Motor protestiert mit lautstarkem

### >> Steuerung und Strecken-Design sprechen für sich – und Abwechslung wird riesengroß geschrieben!<<




Schanzenspringen für Anfänger: Einfach rüberbrettern – und ihr segelt in hohem Bogen durch die Luft. Runterkommen ist noch leichter: Ihr setzt automatisch wieder auf "allen Vieren" auf, Überschläge bleiben euch erspart.

schaltet hat, erlebt das Gelände jetzt hautnah – vorausgesetzt, er hat einen starken Magen, denn die Welt dreht sich!

Falls ihr es bisher noch nicht herausgelesen habt: *4 Wheel Thunder* überzeugt zwar mit vorbildlicher Arcade-Handhabe (einsteigen und losfahren), ist aber genauso herausfordernd wie simpel gestrickt. Kaum ein Kurs, den ihr nicht mindestens zwanzigmal fahren müsst, bevor ihr eine gute Platzierung erreicht. Unser Tip: Schaut erst einmal im Arcade-Modus vorbei (wahlweise für Indoor- oder Outdoor-Parcours) – der ist schwer genug. Erst wenn ihr Steuerung und Kurse einigermaßen beherrscht, wagt euch an eine "Championship" heran: Hier sammelt ihr außer Beschleunigungs-Goodies auch Bares ein. Zusammen mit dem Preisgeld (vorausgesetzt, ihr steht auf dem Siegertreppchen) machen die Dollar-Symbole nicht nur ein hübsches Highscore-Sümmchen aus – vor allen Dingen könnt ihr sie in euren Wagen investieren. Unter "Customize" lasst ihr eine stärkere Maschine einbauen, die Aufhängung modifizieren oder euren Flitzer sonstwie tunen – Hauptsache, er wird besser! Was "besser" im Einzelfall bedeutet, liegt bei euch: Der eine möchte einen Truck, der sich leichter fährt, der andere setzt auf verbessertes Beschleunigungsmoment und mehr Maximalgeschwindigkeit. Aber ganz egal, was ihr auch anstellen wollt – ohne Cash geht gar nichts! ■

"Vorsicht, Baum!" Wer sich hier zu viel Zeit lässt, der wird von Baumstämmen bombardiert. Holzfäller am Werk!

## fun meint:

„Extreme-Racing für Vollprofis: Wer sich für einen guten Arcade-Fahrer hält, wird von Kalistos Boliden eines Besseren belehrt. Selten war ein Rennspiel schneller – und selten war ein Rennspieler schwerer. Bei aller Liebe zum grafischen Detail: Glücklich wird mit *4 Wheel Thunder* nur, wer unendlich Geduld hat... und selbst dann ist's noch eine eklige Nervenstrapaze. "Üben, üben und noch mal üben!" ist die Devise – und wer mal für ein paar Tage aussetzt, der hat das Nachsehen. Wenn ihr allerdings mit dem krankhaft übersteigerten Schwierigkeitsgrad leben könnt, werdet ihr euch Hals über Kopf in den Titel verlieben: Kalistos Grafiker haben so viele verspielte Details in Wagen und Umgebung gesteckt (von der Windhose im Laub bis zum rollenden Busch wurde an alles gedacht), dass kein anderes Offroad-Rennspiel mithalten kann. Zusammen mit zahllosen Modi, innovativem Multiplayer-Modus (wahlweise mit- oder gegeneinander) und fetzigem Techno-Soundtrack ist's ein technischer Hochgenuss, der auch spielerisch Laune macht: Steuerung und Strecken-Design sprechen für sich – und Abwechslung wird riesengroß geschrieben!"




1-4 Spieler

VMU 16 Blöcke

Analog

Vibration Pack

Texte deutsch

Für Profis

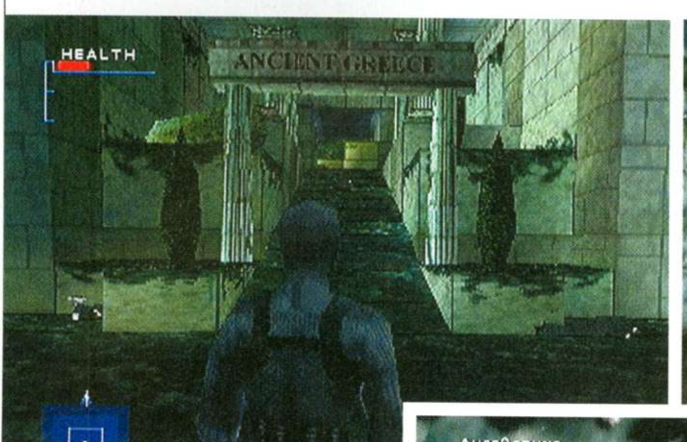






# Syphon Filter 2

**Schießen, schleichen, schlitzen: Sonys Elitekämpfer ist zurück – und fordert Altmeister Solid Snake heraus!**







Jetzt aber mit einem flinken Vorwärtssalto ab durch die Mitte: Ein feiger Scharfschütze hat Euch aufs Korn genommen.

Dunkelheit mal anders – der Nachzieh-Effekt Eures Nachtsichtgeräts ist gewöhnungsbedürftig ... wirkt aber äußerst cool!

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | 989 Studios |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |



Selbst an den unmöglichsten Orten warten die hinterhältigen Gegner auf Euch – der hier dürfte uns in ein paar Sekunden allerdings keine Probleme mehr machen...

Geheimagent Gabriel Logan ist ein Action-Held, wie er im (Videospiel)-Buche steht: Markantes Kinn, rauhe Stimme und kampfgestählter Körperbau. Lebensgefährliche Aufträge? Selbstmord-Kommandos? Kein Problem! Der Vorzeige-Rambo hat mehr Leben als jede Katze – und egal wie tief der Gute auch in "biologischen Abfallprodukten" steckt: Gabe hat immer eine (mehr oder weniger gewalttätige Lösung) parat! Da ist es kein Wunder, dass die Entwickler der 989 Studios einen digitalen Krieger dieses Kalibers nicht auf irgendwelchen Programmierer-Festplatten versauern lassen – der Bursche ist einfach zu tough, um jetzt schon in den Ruhestand geschickt zu werden. Allerdings ist ein echter Held natürlich nur genauso gut wie seine fiesen Gegenspieler – und da *Syphon-Filter*-Fiesling Röhmer schon anno `98 das Videospiel-Zeitliche gesegnet hat, muss ein neuer Digi-Schuft her. Also hat man sich zurück an die Storyboards gesetzt, die Hintergrundgeschichte des Vorgänger-Teils weitergesponnen ... und Gabe damit in eine ziemlich knifflige Situation gebracht! Der gilt (dank eifriger Maulwurfs-Agenten) nun nämlich als Staatsfeind Nummer Eins und kann sich gerade noch mit ein paar Waffen, einer Handvoll GIs und den *Syphon-Filter*-Datendisketten aus dem Pixel-Staub machen ... Ethan Hunt aus *Mission: Impossible* lässt grüßen! Von hier ab übernehmt ihr die Steuerung über Gabe (nette Idee: Stellenweise spielt ihr auch die zeitgleich agierende Agentin Lian Xing) – die sich im Vergleich zum Vorgänger kein Stück geändert hat. Noch immer verfügt euer digitales Alter Ego über jede Menge hübscher Tricks: Springen, schleichen, rennen, rollen, klettern und hangeln - da hat jemand in der virtuellen Grundausbildung wohl regelmäßig Überstunden geschoben! Doch so hübsch Gabe auch durch die Missionen turnt – ohne den berühmten "ruhigen Zeigefinger" werdet ihr im zweiten Teil von *Syphon Filter* kein Land – bzw. das Missionsende - sehen! Egal ob ihr mit dem M-16 Sturmgewehr gleich ganze gegnerische Platoons erledigt (auch "Holzhammer-Taktik" genannt), mit einem Auge am Scharfschützengewehr aus dem Hinterhalt agiert oder euch von hinten an den Feind heranschleicht... und dem nichtsahnenden Thor mit dem Messer ein perfektes Grinsen in den Hals ritzt (ob Gabe und Wirbelknacker Solid Snake wohl gute Kumpels sind?) – Gabe ist ein Meister seines Agenten-Faches und hat zur Dezimierung der lästigen Gegnerschar jede Menge polygonales Kriegsspielzeug zur Auswahl. Zwar tut ihr euch

**>> Aarrgh! Schon wieder ins Gras gebissen... <<**





Zahlreiche FMV-Cutscenes führen die spannende Story um den Syphon-Filter-Virus weiter.

## Alternativen

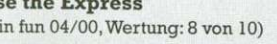
### Metal Gear Solid

(Test in fun 03/99, Wertung: 10 von 10)





Was soll man zu diesem Spiel noch sagen? Konamis Agenten-Hit schafft zum ersten Mal den Spagat zwischen brillantem Spieldesign und filmreifer Story. *Metal-Gear-Solid*-Protagonist Snake muss – möglichst unbemerkt – in eine geheime Militäranlage eindringen. Vorstadt-Rambos haben hier keine Chance – taktisch kluge Kämpfe sind der Schlüssel zum Erfolg. Der wohl heißeste Kandidat für den Titel "PlayStation-Spiel des Jahres `99".



### Chase the Express

(Test in fun 04/00, Wertung: 8 von 10)





Eine Bande frecher Russen hält mehrere Geiseln im Innern eines Zugs gefangen – und natürlich seid ihr wieder mal der einzige, der den Tag retten kann... Der erst kürzlich getestete Nippon-Titel springt ganz klar in die *Metal-Gear-Solid*-Bresche – kann sich jedoch dank guter Grafik, gelungener Atmosphäre und der brillanten Musikuntermalung als einer der besseren "Clones" behaupten.

Killt Eure besten Freunde! Der Zweispieler-Modus macht einen Heidenspaß – dankt flüssigem Scrolling und jeder Menge fieser Waffen.



MI2? Der Zug-Level erinnert stark an Ethan Hunts Videospiel-Abenteuer. Ihr springt, ihr schießt ... und schmeißt jede Menge Terroristen auf die Gleise.

Sabotieren leicht gemacht: Nachdem wir den Hangar von "unerwünschten Zuschauern" gesäubert haben, machen wir uns an die Demontage des Biowaffen-Bombers.

Adrenalin-Junkie? Lian greift zur Spritze...

Na komm schon ... näher ... näher ... noch näher ... und Schuß! Sobald Ihr ein Scharfschützengewehr ergattert habt, erwacht der Jagdinstinkt.

anfangs mit dem gewöhnungsbedürftigen Handling (steuern mit dem Analog-Stick, strafen mit dem 2. Paar Schulterbuttons und zielen mit L1) noch etwas schwer, doch spätestens nachdem ihr die ersten beiden Missionen mit heiler Haut überstanden habt, ist euch jede Controller-Bewegung in Fleisch und Blut übergegangen.

An letzterem wird in *Syphon Filter 2* übrigens nicht gerade gespart! In der deutschen Version ist die Pixelflüssigkeit zwar grün (und will sich so wohl als harmloser Gemüsesaft getarnt an den BPjS-Beamtenvorbeischmuggeln), doch das kann den versierten Videospieler nicht täuschen: Was da bei einem Kopfschuss auf den Textur-Boden spritzt und nach einem Bauchtreffer den Polygon-Polyester reif für die Reinigung macht, ist und bleibt (ein Blick in den Brockhaus zeigts) das altbekannte "mit roten Blutkörperchen angereichte Plasma" – weshalb *Syphon Filter 2* für Kinder sichtlich ungeeignet ist!

Die hätten in Sonys zweitem Agentenstreich allerdings auch aus ganz anderen Gründen recht wenig zu lachen, denn Gabes Abenteuer sind – gelinde gesagt - verteufelt schwer! In jeder der 21 knallharten Missionen dürft ihr dem findigen Geheimagenten mehr als einmal dabei zusehen, wie er schwungvolle Pirouetten dreht – und anschließend mit der Nase voraus auf den Boden knallt.

Doch zum Gück kämpft ihr nicht vollkommen alleine auf weiter Flur – vom ruppigen Absturz eurer Fluchtmaschine bis kurz vor dem finalen Showdown stehen euch GI-Kameraden im Kampf zur Seite. Und die fungieren keinesfalls nur als billige Polygon-Statisten (auch wenn die meisten ihrer Aktionen vorgegeben sind) – sie kommunizieren und interagieren, weisen den Weg oder kämpfen mit euch Seite an Seite. Und diese Hilfe habt ihr auch bitter nötig, denn die zahlreichen Gegner agieren (bis auf wenige Ausnahmen) mindestens ebenso gewitzt: sie laufen Patrouille, nutzen Schleichwege, um euch in den Rücken zu fallen und flüchten, sobald eine Handgranate auf sie zugeflogen kommt ... wer würde das nicht?

**>> Stellenweise erreicht Syphon Filter 2 sogar die spielerische Klasse eines Metal Gear Solid.<<**

Trotz der eindeutig im Vordergrund stehenden Action-Thematik sind die einzelnen Missionen sehr abwechslungsreich gestaltet worden. Da wollen verbündete GIs gerettet, Bomben entschärft, Soldaten gewaltfrei ausgeschaltet, gegnerische Konvois ge-plündert, Kameraden beschützt und Wachen geschickt abgelenkt werden – oftmals könnt ihr sogar selbst entscheiden, ob ihr als Ein-Mann-Armee durch die feindlichen Lager wüten oder lieber den *Metal-Gear-Solid*-Schleichgang einlegen möchtet. Entscheidet ihr euch für ersteres, braucht ihr allerdings keine Angst vor spielspaß-mindernden Ruckelanfällen zu haben – selbst im dichtesten Gefecht bleibt das Agenten-Spektakel jederzeit flüssig. Das fällt der betagten PlayStation allerdings auch nicht allzu schwer ... denn die stabile Grafikengine des Vorgängers wurde komplett übernommen. Zwar haben die Entwickler an der Texturqualität, den Lichteffekten und kleineren Details (Fußspuren, Schneefall und Atem) gefeilt – doch besonders aufmerksame Spieleraugen bemerken noch immer dezente Textur-Verzerrungen und Clipping-Fehler... ■




**„Aarrgh! Schon wieder ins Gras gebissen... Wer *Syphon Filter 2* spielt, braucht vor allem eins: Geduld ... und zwar viel. Wir möchten lieber nicht wissen, wie oft der gute Gabe für unseren Test sein Leben aushauchen musste – irgendwann haben wir aufgehört, zu zählen... Allerdings muss man den 989 Studios zugute halten, dass sie die einzelnen Checkpoints exzellent gewählt haben. Jede einzelne Mission wird so in viele kleine (und gleich wesentlich leichter zu verdauende) Häppchen aufgeteilt. Ergo: Selbst wenn ihr euer Glück schon zum 20. mal an der selben kniffligen Stelle versucht, werdet ihr es wieder ... und wieder ... und immer wieder versuchen. Habt ihr euch erst einmal an dieses "Try & Error"-Prinzip gewöhnt, erwartet euch ein Plot der Extraklasse: Packende Cutscenes und (trotz Kanten-Look) atmosphärische Render-FMVs – ihr wollt einfach wissen, wie Gabes Kampf gegen den Syphon-Filter-Virus weitergeht. Die vielen unterschiedlichen Aufträge und eine gehörige Portion *Metal Gear Solid* tun ihr übriges, um euch unnötige Störfaktoren wie Essen oder Schlafen vergessen zu lassen – stellenweise erreicht *Syphon Filter 2* sogar die spielerische Klasse des Konami-Vorbilds.**

**Um Solid Snake allerdings vom Refernez-Thron zu schubsen, leidet Gabes zweites Abenteuer (neben dem oben erwähnten Schwierigkeitsgrad) jedoch an zu vielen Design-Patzern. Warum können uns manche Wachen nicht einmal sehen, wenn wir fast direkt neben ihnen stehen, und warum fangen andere selbst dann zu feuern an, wenn 20cm Stahlbeton die Schußlinie versperren? Oder wieso kämpfen die GIs – für deren Sicherheit wir schließlich Sorge tragen müssen – in luftigen Army-Hemden, obwohl überall haufenweise kugelsichere Westen herumliegen?**

**Doch lassen wir die Erbsenzählerei ... *Syphon Filter 2* ist ein brillantes Spiel und jeden einzelnen der vielen, vielen Tode wert, die ihr auf eurem Weg zur Endsequenz erleidet!"**




1-2 Spieler

Memory Card 2 Blöcke

Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Profis



# Micro Maniacs

**Jetzt sollen es die Maniacs richten: Mit dem inoffiziellen Nachfolger von Micro Machines V3 greift Codemasters nach der Fun-Racer-Krone.**

| Genre | Fun-Racer |
| --- | --- |
| Anbieter | Codemasters |
| Entwickler | Codemasters |
| Erhältlich ab | April |
| Preis | ca. 99,- DM |

Fast zwei Jahre ist es bereits her, dass Codemasters' Kleinste zuletzt auf der PlayStation für Furore sorgten: *Micro Machines V3* zeichnete sich (wie schon seine 16-Bit-Vorgänger) vor allem durch rasante Mehrspieler-Action aus und mischt (unsere Referenzliste zeigt's) auch heute noch in der obersten Fun-Racer Liga mit. *Micro Maniacs* soll nun diese Tradition fortsetzen - allerdings mit einem neuen Ansatz: Eure Winzlinge lassen in den meisten Rennen sämtliche Fahrzeuge stehen und nehmen statt des Lenkrads ihre Beine in die Hand. Doch nicht etwa - wie wir zunächst vermuteten - aufgrund steigender Benzinpreise, sondern weil ein Psychopath namens Dr. Minimizer ein Experiment zur Rettung der Menschheit veranstaltet: Um herauszufinden, mit welchen Fähigkeiten er seinen "Weltretter" ausstatten muss, schrumpft er eine Horde ausgewählter Versuchskaninchen zu Winzlingen zusammen und lässt sie gegeneinander antreten. Das nette Intro deutet es schon an - und spätestens nach Lektüre der Story (im Hauptmenü unter "Berichte" anwählbar) ist endgültig klar: Bei der Charakterauswahl handelt es sich um eine Freakshow, die ihresgleichen sucht! Derart bizarre Hauptdarsteller hat man selten erlebt - angefangen bei vierbeinigen Genmutationen (MawMaw), über Ex-Biker mit Vierzylinder-Motor auf dem Rücken (V4) bis hin zu rennenden Glühbirnen (Bonus-Charakter Dynamo) ist hier wirklich nichts "Normales" vorhanden. Bei der Wahl eines Läufers könnt ihr wenig falsch machen - bis auf individuelle Spezialattacken unterscheiden sich die Mini-Flitzer kaum voneinander. Der Challenge-Modus ist in acht Abschnitte unterteilt, bei denen ihr aus je vier Strecken wählen könnt. Zunächst muss jedoch nur ein Kurs erfolgreich beendet werden (zweiter Platz oder Sieg) um den nächsten Abschnitt zu erreichen. Gewinnt ihr sämtliche Strecken eines Abschnitts, schaltet ihr eine Bonusstrecke oder einen neuen Flitzer frei. Bei drei Siegen in Folge, bekommt ihr die Möglichkeit, euch ein Extra-Leben zu ergattern. Für Langzeitmotivation ist jedenfalls gesorgt: Insgesamt könnt ihr ganze 36 Strecken (+ Übungskurs) und zwölf Charaktere freispielen.

Die Tatsache, dass ihr diesmal mit zentimetergroßen Polygon-Charakteren statt mit den altbekannten Mini-Autos über die Pisten wetzt, hat natürlich direkte Auswirkungen auf das Handling - selbst *Micro Machines*-Veteranen können sich also auf neue Herausforderungen einstellen. Durch verändertes Kurvenverhalten sowie häufige Sprung-Passagen steuert sich *Micro Maniacs* komplexer als seine Vorgänger, wodurch das Gameplay allerdings ein wenig an Rasanz verliert. Dies fällt jedoch kaum ins Gewicht, da durch Kletterpassagen, Seilbahnfahrten und ein erweitertes Power-Up-System (abschaltbar) für genügend Abwechslung auf der Rennstrecke gesorgt ist.

Neben dem erwähnten Challenge-Modus findet ihr im Hauptmenü das obligatorische Zeitfahren sowie die zwei Mehrspieler-Modi „Zweikampf" und „Teamzweikampf". ■

**>> Je mehr Mitspieler, desto größer der Spielspaß!<<**




Mmmh, lecker Steaks! Laßt euch von den köstlichen Fleischbrocken jedoch besser nicht ablenken – das Ziel ist nicht mehr weit.




Dieser Screenshot zeigt euch gleich zwei Vorzüge von Micro Maniacs: 1. Die Detailtreue und 2. Das hohe Identifikationspotential – Kollege Krätschmer war sich fast sicher, es sei sein Herd...



Andre

## fun meint:

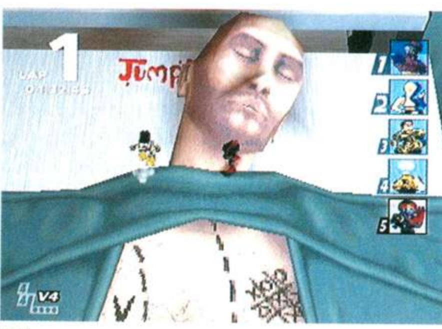
"Von der technischen Seite zeigt sich *Micro Maniacs* nahezu fehlerlos. Die abwechslungsreich designten Strecken wurden mit vielen netten Gags ausgestattet und präsentieren sich grafisch ohne große Aussetzer. Der Schwierigkeitsgrad zieht in den höheren Abschnitten merklich an, ohne jedoch unfair zu werden. Obwohl *Micro Maniacs* in erster Linie als Multiplayer-Spiel verstanden werden sollte, hat es auch für Solisten eine gewisse Langzeitmotivation: Erst mit perfekter Streckenkenntnis zeigt ihr auch in den letzten Rennen der Konkurrenz die Hacken - somit vergeht einige Zeit, bis ihr sämtliche Strecken als Sieger beendet habt. Allerdings gilt auch hier wieder mal der bekannte Fun-Racer-Grundsatz: Je mehr Mitspieler, desto größer der Spielspaß. Wenn ihr also häufig mit mehreren Kumpels vor der Konsole hockt, werdet ihr – ebenso wie Fans der *Micro Machines*-Serie - voll auf eure Kosten kommen. Habt ihr noch keinen der Vorgänger im Regal stehen oder zockt ihr überwiegend allein, solltet ihr zunächst ausführlich Probe spielen oder besser gleich zum (dank Platinum-Status) günstigeren *Micro Machines V3* greifen."

| Grafik | Handling | Sound | Spieldesign | Spielspass |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | 9 | 7 | 9 | 8 |

1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Multi Tap | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis




Die Strecke "Retro Boost" macht ihrem Namen alle Ehre: Zwischendurch werdet ihr in ein Videospiel aus geraumer Vorzeit gebeamt.




Gelangweilte Ärzte? Dieser ziemlich tote Sportsfreund hier wurde nicht nur zur Rennstrecke umfunktioniert, sondern auch noch als TicTacToe-Spielfeld mißbraucht.

# The Dukes Of Hazzard



Ein Duke kommt selten allein – Southpeak muss ja wirklich sehr verzweifelt sein, wenn sie jetzt solche alten Serien-Kamellen zu interaktivem Leben erwecken. Ob sich noch einer von Euch an die Duke-Brüder erinnert oder nicht, spielt allerdings kaum eine Rolle, wenn man die "Qualitäten" dieses Ausnahmetitels genauer analysiert. In der Rolle von Bo und Luke sitzt ihr am Steuer eines wahrscheinlich nicht mehr TÜV-fähigen roten Dogde und habt eine Reihe außergewöhnlicher "Missionen" zu absolvieren. Mal gilt es, eurem Onkel Jesse aus der Patsche zu helfen, mal müsst ihr den vertrottelten Dorfsheriffs entkommen. Vornehmlich benutzt ihr dazu eure Vehikel als Rammbock oder verblüfft den Gegner durch den Einsatz solch exquisiter Items wie Nitro oder Pfeil und Bogen(!). In manchen Runden dürft ihr den Dodge parken und in einen Jeep oder gar einen Cadillac umsteigen, an eurer Vorgehens- oder gar Fahrweise ändert das freilich wenig. Die Aufmachung der *Dukes Of Hazzard* darf getrost als misslungen bezeichnet werden: Abstoßende und wahrlich eintönige Grau-Braun-Grün-Texturen "zieren" die 3D-Umgebung, der kümmerliche Soundtrack schreckt dann auch den letzten Fan der Serie ab, und euer Gefährt steuert sich selbst für einen Dodge so träge, dass man hin und wieder den Eindruck gewinnen mag, in einem 20-Tonner durch die Landschaft zu gurken. Abwechslung wird zudem eher klein geschrieben, Rennen fahren, etwas rammen und mehr Rennen fahren, das ist alles. Haben wir schon erwähnt, dass ihr hin und wieder gegen die minderbemittelte Dorfbevölkerung Rennen fahrt? Dieses Spiel braucht wirklich keiner. ■





| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Ubi Soft |
| Entwickler | Southpeak / Sinister Games |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |











| GRAFIK | HANDLING | SOUND | SPIELDESIGN | SPIEL SPASS |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |

1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Für Anfänger & Fortgeschrittene



# Star Ocean: The Second Story

**Neue Rollenspielkost für deutsche Genrefans: Enix präsentieren uns mit Star Ocean: The Second Story ihr erstes PlayStation-RPG...**



Obligatorisch: Via Oberweltkarte betretet ihr Städte und Dungeons.

Vorsicht, zerbrechlich: Die ulkigen Osterhasen werden ordentlich vermöbelt!

| Genre | Rollenspiel |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Enix / tri-Ace |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

Dias
Da könnt ihr sagen, was ihr wollt, so kleine Fische wie ihr sind mir völlig schnurz.

Helden-Coolness: Schwertkämpfer Dias ist sehr von sich überzeugt...

Star Ocean erschien vor Jahren für das Super Nintendo - aber leider ausschließlich in Japan. Erst mit der "zweiten Story" kommen auch amerikanische und europäische Zocker in den Genuss des Enix-Rollenspiels. Im Sequel habt ihr die Auswahl aus zwei feschen Manga-Helden: Claude Kenni ist Fähnrich auf dem Raumkreuzer seines Vaters und Rena Lanford eine Magierin vom Planeten Expel. Je nachdem, mit welchem der beiden agilen Teenager ihr euch ins Abenteuer stürzt, verfolgt ihr das Spielgeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven. So startet jeder Charakter zunächst in seiner Welt: Derweil sich Claude auf einer intergalaktischen Forschungsreise befindet, spaziert die hübsche Rena durch die heimatlichen Wälder. Und wie es der Zufall so will, werden die beiden schon bald zusammengeführt: Jungspund Kenni wird bei Betreten eines mysteriösen Energiefeldes dematerialisiert und in Renas Welt teleportiert. Dort darf er der in Gefahr geratenen Maid erst einmal aus der Patsche helfen... Die zwei Junghelden haben sich schnell angefreundet und stürzen sich schon wenig später ins eigentliche Abenteuer. Abhängig davon, für welchen Charakter ihr euch nun zu Beginn entschieden habt, steuert Ihr euren Protagonisten unterschiedlich durch die bunte Fantasywelt - und Euer Komplize trottet brav hinterher. Wollt Ihr nichts verpassen, müsst ihr *Star Ocean: The Second Story* also mindestens zweimal durchspielen. Zusätzlich entscheiden aber auch eure Aktionen während des Spiels über den weiteren Verlauf eurer Reise: Rekrutiert ihr diesen Krieger? Helft Ihr jenem Dorfbewohner, usw...? Wie Squaresofts *Final Fantasy*-Episoden spielt sich auch das *Star Ocean*-Abenteuer in einer vorgerenderten Welt ab. Oberweltkarte und Kämpfe dagegen sind 32-Bit-gemäß in 3D gehalten - und mittendrin tummeln sich eure flachen Pixel-Männiken. Spielerisch bietet *Star Ocean* Gewohntes: In Städten wird geplaudert und eingekauft, in Dungeons werden Schatztruhen gesucht und Monster vermöbelt und zwischendurch nehmt ihr neue Charaktere in Eure Party auf. So weit, so obligatorisch - neuartig wird's erst bei der Konfrontation mit dem Feind. Von übersichtlicher Menüführung und rundenbasierendem Kampf keine Spur - hier metzelt jeder Recke ohne Umschweife munter drauf los. Knopfdruck genügt - und schon hastet euer Held bzw. Eure Heldin den fiesen Kreaturen entgegen. Kaum habt ihr den ersten Schlag ausgeführt, da dürft ihr auch schon weiterschlachten - mit jedem Druck auf X prügelt ihr auf den Gegner ein. Wem die Standard-Waffe nicht durchschlagskräftig genug erscheint, der belegt die L- und R-Tasten mit brachialen Special-Moves - und sorgt damit für Tohuwabohu im Kampfbildschirm. Über eure Mitstreiter (maximal drei) habt ihr jedoch keine Kontrolle - die führen ein Eigenleben und kloppen ihrerseits eifrig mit. ■

**>> Star Ocean stellt seine Charaktere in den Vordergrund - doch ein wenig mehr Action und Abwechslung hätte nicht geschadet. <<**

## fun meint:

**"Eigentlich ein hübsches Süppchen, das Enix uns da gekocht hat... Da haben wir schicke Renderkulissen, eine polygonale Oberwelt und hübsch gezeichnete Helden-Sprites - und alle Elemente besitzen ihren ganz eigenen Charme. Nur leider harmoniert das ganze nicht sonderlich gut: Wenn eure Pixel-Party durch sterile Renderlandschaften tippelt und sich dann noch in ellenlangen Dialogen verzettelt, anstatt munter Monster zu meucheln oder vertrackte Dungeon-Rätsel zu lösen, will nicht so die rechte Stimmung aufkommen. Derart knifflige Einlagen suchten wir ohnehin vergebens... Klar, *Star Ocean* stellt seine Charaktere in den Vordergrund - doch ein wenig mehr Action und Abwechslung hätte nicht geschadet. Fanatische Taktiker und alteingesessene RPG-Fans werden sich zudem an dem unkonventionellen Kampfsystem stören: Wo früher für jeden Gegner sorgfältig der entsprechende Zauberspruch ausgewählt werden durfte, da wird jetzt einfach drauf los geschlachtet. Wer sich jedoch bislang von komplizierter Rollenspiel-Handhabe hat abschrecken lassen, der findet nun vielleicht den vereinfachten Genre-Einstieg. Also: Wenn ihr Euch am langatmigen Storyverlauf und dem hektischen Kampfaufbau nicht stört, erhaltet ihr mit *Star Ocean: The Second Story* immer noch ein überaus unterhaltsames Rollenspiel mit vielen, vielen Stunden Spielzeit..."**

| Wertung | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Handling | 8 |
| Sound | 7 |
| Spieldesign | 8 |
| Spielspass | 8 |

1 Spieler · Memory Card 1 Block · Dual Shock · Analog · Texte deutsch · Sprachausgabe englisch · 2 CDs · Für Fortgeschrittene & Profis

PlayStation

# Formel 1 2000

***Die aktuelle Formel 1-Saison zieht erneut Millionen von Zuschauern in ihren Bann. Kein Wunder, dass Hersteller Electronic Arts ein nettes Sümmchen in die offizielle 2000er-Lizenz investiert hat.***

| Genre | Rennspiel |
|---|---|
| Anbieter | Electronic Arts |
| Entwickler | Visual Sciences |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |




Mittendrin statt nur dabei: Im Replay könnt ihr das Renngeschehen noch einmal entspannt betrachten.

Dicht gefolgt: Per Rückspiegel werft ihr einen Blick auf das Verfolgerfeld (untere Bildschirmhälfte).

Während Titel wie *Racing Simulation 2* auf die offizielle FIA-Lizenz verzichten müssen und versuchen, dem Spieler mittels der Hintertür „Namens-Editor" die aktuelle Saison zu ermöglichen, geht selbstverständlich nichts über die tatsächliche Lizenz. Schließlich will der wahre Fan Eddie Irvine in einem grünen Jaguar überholen und Nick Heidfeld bereits an dessen Helmfarben erkennen. Auch die neue Strecke in Indianapolis fehlt bisher in jedem anderen Konkurrenzspiel. Verständlicherweise werden sich kritische Zeitgenossen allerdings fragen, ob sich der Kauf eines weiteren Formel1-Titels nur aufgrund der aktuellen Lizenz denn tatsächlich rentiert. Der zugegebenermaßen ohnehin etwas fadenscheinige Unterschied zwischen Arcade und Simulation gehört mit der 2000er-Version erstmals der Vergangenheit an. Den Grad des Realismus steuert man neuerdings ausschließlich mittels zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten im Options-Menü. Hier entscheidet man nicht nur über diverse Fahrhilfen und ebenso hilfreiche Einblendungen, sondern auch über den Schwierigkeitsgrad und die Wetterverhältnisse des nächsten Rennens. Ganz zu Schweigen von Spritverbrauch, Flaggensystem, Reifenabnutzung, Wagenschäden und Totalausfällen. Wer den Verlauf der einzelnen Strecken noch nicht perfekt intus hat, kann zunächst im Time Trial einige Runden drehen, oder sich bereits probeweise an ein komplettes Rennwochenende wagen. Angefangen mit der allmorgendlichen Übungssession über das Qualifying bis hin zum eigentlichen Rennen fehlt dabei nichts, was das Rennfahrerherz begehrt. Als kleines Bonbon besteht die Möglichkeit, die Telemetriedaten der aktuellen Runde mit seiner Bestzeit zu vergleichen und so eventuelle Fehler oder Verbesserungsmöglichkeiten schnell zu erkennen. Den Höhepunkt findet man allerdings erst in der eigentlichen Meisterschaft. Hier bestreitet ihr nach und nach alle Rennen der aktuellen Saison, die auf Wunsch gar über die volle Distanz gehen. Um den Realismus auf die Spitze zu treiben, sollte man sich unbedingt mit dem Setup seines Wagens beschäftigen. Veränderungen an Aufhängung, Flügeln und Bremsverhalten wirken sich tatsächlich deutlich auf das Fahrverhalten und damit auch indirekt auf die Rundenzeiten aus. Auch die richtige Boxenstrategie kann sich durchaus rennentscheidend bemerkbar machen. Dank wirklich nett umgesetztem Funk mit der Boxencrew werdet ihr laufend über den aktuellen Zustand eures Fahrzeugs informiert und solltet dabei unbedingt die Ratschläge eures Teams beachten, um nicht mit überhitztem Motor oder irreparablem Reifenschaden frühzeitig aus dem Rennen auszuscheiden. Wer will, darf außerdem via Splitscreen zu zweit im Duell gegeneinander antreten. ■

***>> Angefangen mit der allmorgendlichen Übungssession über das Qualifying bis hin zum eigentlichen Rennen fehlt nichts, was das Rennfahrerherz begehrt.<<***




Kollisionsgefahr! Fahrt ihr noch dichter auf, gibt's ne Karambolage - und die Menge tobt...

## fun meint:

**„EAs erster Ausflug in die Welt der Formel 1 lebt sicherlich hauptsächlich von der Original-Lizenz. Wo sonst kann man sich in die aktuellen Boliden setzen, um auf den zur Zeit angesagten Kursen auf Bestzeitenjagd zu gehen? Auch die Auswahlmöglichkeiten in den einzelnen Menüs lassen im Prinzip keine Wünsche offen. Lediglich das tatsächliche Verhalten auf der Strecke lässt vermuten, dass *Formel 1 2000* unter Zeitdruck entstanden ist und deshalb einen noch nicht ganz fertiggestellten Eindruck hinterlässt. So ist es doch ein wenig seltsam, wenn man auf einem Rad durch die Box tuckert, keinerlei Einstellungsmöglichkeiten hat und kurz vor Boxenausfahrt das fehlende Rad wie von Geisterhand wieder an unserem Wagen erscheint. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus geht die Framerate derart in den Keller, dass man beinahe das Prädikat unspielbar verleihen müsste. Das Fahrverhalten im Ein-Spieler-Modus und vor allem die Soundkulisse machen *Formel 1 2000* dennoch zu einem grundsoliden Spiel, das sich teilweise sogar deutlich besser als die Vorgänger steuern lässt. Wer wirklich Wert auf die aktuelle Saison legt und auf den Zwei-Spieler-Modus verzichten kann, ist mit *Formel 1 2000* jedenfalls bestens beraten."**




- 1-2 Spieler
- Memory Card 1 Block
- Analog
- Dual Shock
- neGcon
- Lenkrad
- Texte deutsch
- Sprachausgabe deutsch
- Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Andreas **Binzenhöfer**

# Ghoul Panic

PlayStation

| Genre | Lightgun-Shooter |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Namco |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

Lightgun-Spiele sind nach wie vor rar gesät. Besitzer einer G-con-Pistole werden sich deshalb sicherlich besonders über Namcos neueste Automatenadaption *Ghoul Panic* freuen. Das Geschehen findet diesmal in einem mysteriösen Geisterhaus statt. Es gibt wieder zahlreiche Minispiele zu absolvieren. Die verschiedenen Kategorien reichen dabei vom klassischen Abballern über Dauerfeuerattacken unter Zeitdruck bis hin zur Rettung einer kleinen Katze. Hin und wieder lauft Ihr einem der Endbosse über den Weg, die, der Auto-Feuer-Funktion sei dank, allerdings kein ernsthaftes Hindernis darstellen. Neben den drei Schwierigkeitsstufen des Automatenvorbilds erhalten PlayStation-Besitzer wie üblich zahlreiche Extra-Modi in Form von Trainings-, Survival- und Multiplayer-Einlagen. Besorgten Eltern werden im übrigen keine grauen Haare wachsen, da *Ghoul Panic* ohne übertriebene Gewaltdarstellung auskommt. Dank dem Mangel an Alternativen und einer deutlich verbesserten 3D-Optik werden überzeugte Lightgun-Besitzer wohl nur schwer um den Kauf des Titels kommen. ■

GRAFIK 7 | HANDLING 7 | SOUND 5 | SPIELDESIGN 7 | SPIEL SPASS 7

1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Lightgun | Texte deutsch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Simon **Krätschmer**

# Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass

PlayStation

| Genre | Angel-Simulation |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

Hach, was ist Angeln doch so schön! Stundenlang sitzt man auf feuchtem Boden oder modrigen Planken rum, spießt gelegentlich einen neuen Wurm auf den Angelhaken und schmeißt in endlosen Wiederholungen seine Rute gen Himmel ... hat man dann endlich einen der flinken Kerle gefangen, zieht ihr ihm den nächstbesten Knüppel über die schuppige Rübe!

Wer auf der Suche nach neuen Videospiel-Fischgründen ist, bekommt mit *Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass* neues Angel-Futter. Das Spiel mit dem reißerischen Untertitel beschränkt sich allerdings ausschließlich auf Barsche – lediglich in einem Extra-Modus könnt ihr auf sechs "Monster"-Fische Jagd machen. Ansonsten bietet euch der zweite Teil nicht viel mehr als der Vorgänger: ein gutes Dutzend unterschiedlicher Fototapeten, solide 3D-Grafik und durchdachtes Handling. Schade nur, dass Entwickler Konami keinen der Kritikpunkte des Vorgängers entschärft hat: Noch immer sind die Tapeten zu farbarm, um realistisch zu wirken und herumschwimmende "Opfer" sind noch immer nicht mehr als eine simple, unbewegliche Silhouette. Schade drum – so ist's nur ein Titel für notorische Fischfanatiker. ■




1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Für Anfänger & Profis

Philipp **Noack**

# Army Men: Sarge's Heroes

PlayStation

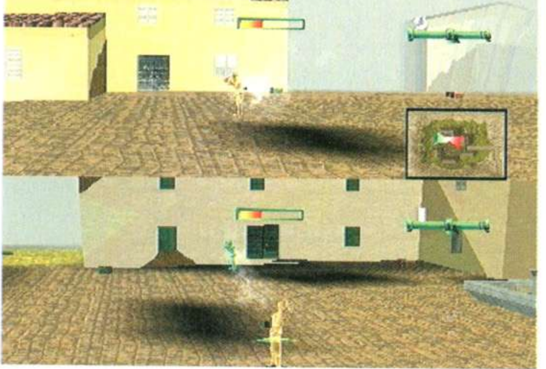
| Genre | Shoot'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | 3DO |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |



Auf dem Nintendo 64 durften die kleinen grünen und braunen Soldaten bereits ihr Unwesen treiben, nun hat 3DO auch ein Pendant für die PlayStation fertiggestellt. Wie zu erwarten, hat man weder beim Spieldesign noch bei der Story irgendwelche Experimente veranstaltet. Ihr schlagt Euch als Spieler auf die Seite der guten "Grünen" (nicht mit der gleichnamigen Bundespartei zu verwechseln) und müßt eine Elitetruppe befreien, die in Gefangenschaft geraten ist. Die meisten Stages spielen in der echten Welt: Die Plastikarmee rückt aus einer Third-Person-Perspektive beispielsweise in einem schlüpfrigen Badezimmer oder einer Küche gegen den Feind vor, in den Garten kommen nur die Harten! Mit etwas Taktik und einer gehörigen Portion Glück kämpft Ihr Euch bis zum fiesen General Plasto durch und befreit schließlich die Tochter des Colonels, Vikki. Von der spielerischen Seite betrachtet, hatte der Vorgänger *Air Attack* wesentlich mehr zu bieten. Diese Bodenmissionen verlangen viel Geduld und eine ausgesprochene Hartnäckigkeit gegen die Unwägbarkeiten einer nicht ganz ausgereiften Steuerung. Desweiteren macht Euch eine mitunter recht eigenwillige Kameraführung das virtuelle Soldatenleben schwer. Wer sich mit dem Titel länger beschäftigt, dem erschließt sich durchaus ein gewisses Potential an Langzeitmotivation. Doch der Weg dorthin erweist ich als steinig und wirft oft die Frage auf: "Muss ich mir das wirklich antun?" Für den stolzen Preis von 100,-DM können wir uns jedenfalls jede Menge unterhaltsamere Arten des Vergnügens vorstellen. ■










1-2 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Anfänger & Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

# Brunswick Circuit Pro Bowling 2

PlayStation

| Genre | Trend-Sport |
|---|---|
| Anbieter | THQ |
| Entwickler | Adrenalin Entertainment |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |



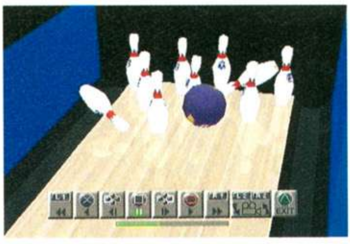

**B**owling gehört sicherlich zu den Trend-Sportarten, die sich in Amerika deutlich größerer Beliebtheit erfreuen als in heimischen Gefilden. Dennoch sprießen nach und nach immer mehr Bowlingbahnen aus deutschem Boden und locken mit zahlreichen lustigen Varianten des besseren Kegelspiels hauptsächlich das jüngere Publikum in die meist auswärts gelegenen Hallen. Mit *Brunswick Bowling 2* bietet THQ echten Fans ein weiteres mal die Gelegenheit, zuhause im Wohnzimmer einen netten Bowling-Abend mit bis zu sieben Freunden zu veranstalten. Um seinen Spieler nicht nur namentlich zu erkennen, besteht die Möglichkeit, mittels mitgeliefertem Editor einen individuellen Charakter zu basteln, der dem realen Vorbild zumindest in den Grundzügen ähnelt. Die Spielmodi sind ebenso zahl- wie abwechslungsreich. Von einem gewöhnlichen Spiel über Turniere, Team Plays und diverse Skill Challenges bis hin zur ultimativen Bowler-Karriere ist so ziemlich alles vorhanden, was das Bowler-Herz begehrt. Die spielerische Umsetzung ist zweifelsohne gelungen. Man zielt zunächst in aller Ruhe, entscheidet sich für die optimale Position des Spielers und wählt den nötigen Spin, überprüft seine Einstellungen aus verschiedenen Perspektiven und bowlt schließlich ähnlich wie bei einem Golfspiel, indem man zwei Balken per Knopfdruck im richtigen Moment zum Stehen bringt. Auch die Kegel verhalten sich physikalisch einwandfrei, nur die optische Aufmachung lässt etwas zu wünschen übrig. Das Foto einer Menschenmenge als Zuschauer-Textur? Weil auch sonst Effekt-Armut herrscht, will keine rechte Atmosphäre aufkommen - schade um die guten Ansätze. ■














1-8 Spieler | Memory Card 3 Blöcke | Analog | Dual Shock | Multitap | Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Simon Krätschmer

# Toy Story 2

NINTENDO 64

| Genre | Jump'n'Run |
|---|---|
| Anbieter | Activision |
| Entwickler | Traveller's Tales |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 129,- DM |

**P**einlich, peinlich... Da lässt Entwickler Traveller's Tales ihren *Toy Story 2*-Weltraumheld Buzz Lightyear auf die Nintendo 64-Gemeinde los - und dann kann der knuffige Render-Astronaut nicht mal mit seinem 32-Bit schwächeren PlayStation-Pendant konkurrieren. Zwar setzt auch der "nur" auf technische Hausmannskost, doch was uns mit diesem Modul untergejubelt werden soll, treibt dem Nintendo 64 die Schamröte ins Plastik. Spartanische Polygon-Konstruktionen, verwaschene Farben und heftigste Ruckelanfälle, sobald mehr als ein Gegner im Blickfeld auftaucht: Das hat eure Konsole wirklich nicht verdient...

Zum Glück blieb wenigstens spielerisch alles beim Alten – noch immer müsst ihr (im Plastik-Anzug von Buzz) jede Menge Aufgaben meistern. Dazu gehört das fleißige Sammeln überall verstreuter Münzen und der – wesentlich selteneren – Pizza-Planet-Chips ... *Donkey Kong 64* und *Banjo-Kazooie* lassen grüßen! Doch auch sonst hat man sich ausgiebig bei der Genre-Konkurrenz bedient und präsentiert einen gelungenen Mix aus *Toy-Story*-Flair, bewährten Jump'n-Run-Elementen und vielen witzigen Ideen. Zwischen den einzelnen Level-Abschnitten wird dann die Film-Story weitergeführt – im Gegensatz zur PlayStation-Fassung allerdings nur per Standbild und Text-Screens.



Leider kann auch das gute Spieldesign nicht über die oben erwähnten technischen Macken hinwegtrösten – dank Sparoptik und Ruckelchaos will der rechte Spiel-"Funke" einfach nicht überspringen. PlayStation-Besitzer greifen deshalb unbedingt zur besseren Sony-Variante, alle anderen finden in unserer Referenz-Liste jede Menge hochwertiger Alternativen.

Wirklich schade – Potential hat *Toy Story 2* auf alle Fälle... ■

Hey Leute!
Die neue fun generation ist da!






1 Spieler | Controller Pak 4 Seiten | Rumble Pak | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene bis Profis

Simon Krätschmer

# International Track & Field: Summer Games

NINTENDO 64




| Genre | Sport |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 129,- DM |

Stabhochsprung, Speerwerfen und jede Menge Schweiss – was haben diese drei Begriffe gemeinsam? Ganz klar: All das findet ihr in der ältesten Sportspiel-Serie der Welt. Während traditionell mal wieder die PlayStation-Besitzer den Vorzug bekamen und schon vor vier Jahren mit einer komplett polygonisierten Fassung des Arcade-Spektakels bedacht wurden, können nun endlich auch die 64-Bitter loslegen! Allerdings hat sich Entwickler Konami diesmal einen ganz besonders fiesen Trick einfallen lassen, um das beliebte "Feuerzeug-Schraddeln" (mit einem beliebigen Gegenstand rüttelt ihr so schnell wie möglich über die zwei Sprint-Buttons – "ehrliche" Spieler haben dabei keine Chance mehr) vieler PlayStation-Spieler zu unterbinden. Gesprintet wird nun mit den horizontalen Kameraknöpfen – während ein Druck auf den Z-Trigger eure Akteure springen, schwingen oder schleudern läßt. Aber nicht nur beim (sehr gewöhnungsbedürftigen) Handling haben die Entwickler die Design-Feile angesetzt – auch die komplette Disziplin-Riege wurde gehörig "ausgemistet". Bis auf wenige "traditionelle" Wettkämpfe wie 100-Meter-Sprint oder Weitsprung spielt sich die 14 Disziplinen starke Nintendo-64-Olympiade komplett anders! Allerdings wurde das Niveau der Grafik (trotz Expansion-Pak-Unterstützung) im Vergleich zum 32-Bit-Pendant *International Track & Field 2* "lediglich" beibehalten – geringfügig höhere Auflösung, Anti-Aliasing und detailliertere Polygon-Profile zeugen zwar von der höheren N64-Leistungsfähigkeit, doch gerade mit den zusätzlichen 4MB RAM des Expansion-Paks hätte man mehr herausholen können.

Ein kurzer Blick auf die Spielspass-Wertung zeigt's: PlayStation- und Nintendo 64-Version sind sich ganz klar ebenbürtig! Falls ihr allerdings beide Plastik-Haufen vor eurem Fernseher stehen habt und mit dem Spielekauf liebäugelt, solltet ihr beide Versionen vorher unbedingt probe spielen. Nur so könnt ihr herausfinden, welche der beiden Handling-Varianten euch besser liegt! ■







1-4 Spieler | Controller Pak 20 Seiten | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene & Profis

Philipp Noack

# NHL Blades Of Steel 2000

PlayStation

| Genre | Team-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | April |
| Preis | ca. 99,- DM |



Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben – Konami kommt mit *NHL Blades Of Steel 2000* definitiv zu spät. Wer in seiner Freizeit auf einer Konsole Hockey spielt, über den lassen sich in der Regel zwei Dinge aussagen: Erstens hält er/sie die 94er-Variante von *NHL* (Electronic Arts) für Segas Mega Drive für das beste digitale Eishockey, das es jemals gab und zweitens wird er sich in jeder Saison nur für den besten Vertreter des Genres entscheiden, was soll man auch mit zwei Hockey-Titeln? Die Grundvoraussetzungen stimmen, Konami hat eine offizielle Lizenz erworben (NHL und NHLPA), alle wichtigen Standard-Modi sind vorhanden (Exhibition, Season, Playoffs) und es lassen sich eine Vielzahl von Faktoren vor einem Match per Hand modifizieren (Regeln, Spielzeit, Fouls, etc.). Schade, dass man bei der Steuerung so geschlampt hat. Sie ist zu träge, die Reaktionszeit der virtuellen Hockey-Cracks erweist sich in vielen Situationen als viel zu lang. Die Konsequenz aus diesem Fauxpas ist fatal: Trotz umfangreicher Manöver und erstaunlich ausgereifter Boxeinlage fehlt so jegliche Grundlage für langfristig motivierende Eishockey-Action. In Sachen Grafik bleibt *Blades Of Steel* ebenfalls weit hinter seinen direkten Konkurrenten zurück. Um eine hohe Framerate zu ermöglichen, wurden die Spieler aus viel zu wenigen Polygonen zusammengefügt, sie wirken deshalb eckig und extrem unrealistisch. Wer auf der Suche nach einer aktuellen und ansprechenden Simulation des harten Sports ist, der sollte sich an *NHL 2000* von EA halten. ■






1-8 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Multi Tap | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

Philipp Noack



# NBA in the Zone 2000

| Genre | Team-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | April |
| Preis | ca. 99,- DM |







Spätestens seit Dirk Nowitzki erfreut sich die amerikanische Basketball-Liga auch in Deutschland wachsender Beliebtheit. Kein Wunder also, dass zur Zeit beinahe alle drei Monate ein neues Basketballspiel in der Redaktion eintrudelt. Da hierbei im Prinzip an den diversen Spielmodi und im großen und ganzen auch an der Optik meist nur marginale Unterschiede festzustellen sind, spielt der Autor dieses Tests ernsthaft mit dem Gedanken eine Art Standard-Text zu verfassen, bei dem lediglich der Name des Spiels und die Wertungen ergänzt werden müssen. So erwarten uns auch bei *NBA in the Zone 2000* erneut die Spielmodi Exhibition, Playoffs, All-Stars und Saison. Immerhin präsentiert man mit dem 3Point-Shoot-Out und dem Dunk-Contest zwei Spielvarianten, die noch nicht übermäßig abgegriffen erscheinen. Die Optionsmenüs bieten wie üblich unzählige Einstellungsmöglichkeiten: Neben Kameraperspektiven, Regeloptionen und diversen anderen Punkten, dürft Ihr zusätzlich Euren Teamkader verändern. Dabei verteilt Ihr 80 Eigenschaftspunkte auf von Euch selbst erstellte Spieler. Steuerungstechnisch ist *NBA in the Zone* über jeden Zweifel erhaben. Nach einer kurzen Einspielphase zaubert selbst der Laie mittels Analog-Stick die spektakulärsten Korbleger auf's Parkett. Vor allem die Dunk- und 3-Punkte-Contests bilden eine Art Tüpfelchen auf dem i. Leider konnte man insgesamt allerdings das Rad nicht neu erfinden und liefert somit eine weitere Basketballsimulation, die ohne große Highlights einfach keinen zwingenden Kaufgrund bieten will. Wer noch kein *NBA*-Spiel sein eigen nennt, wird sich dennoch sicherlich die aktuellste Version zulegen. ■






1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Sprachausgabe englisch | Text englisch | Multitap | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Andreas Binzenhöfer

# Street Sk8er 2

| Genre | Trend-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Electronic Arts |
| Entwickler | Micro Cabin |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |







Wie viele Skateboard-Spiele braucht das Land? Nun, solange es sich um wirklich gute und vor allem abwechslungsreiche Spiele handelt, kann der wahre Fan nie genug bekommen. *Street Sk8er 2* reiht sich dementsprechend kreativ geschickt in die Reihe der großen Boarder-Referenzen ein. Zunächst entscheidet man sich für einen von vier Skatern, die sich in insgesamt fünf Kategorien voneinander unterscheiden. Danach gilt es zumindest im Wettbewerbsmodus auf einer der ellenlangen Strecken durch spektakuläre Tricks und nicht benötigte Zeit ein gewisses Punktelimit zu erreichen, um in die nächste Stadt vorzurücken. An diversen Checkpoints erhält man dabei zusätzliche Zeit, die man etwa zum Einsammeln versteckter Kristalle, die ebenfalls das Punktekonto aufbessern, verwenden kann. Nach jedem erfolgreich beendeten Kurs erhält der Spieler eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten, mit denen er die fünf Fähigkeiten seines Charakters nach Belieben verbessern darf. Im Free-Skate-Modus tobt ihr euch dann endlich so richtig aus, im Pool-Duell zerstört ihr um die Wette farbige Kisten und mit dem mitgelieferten Park Editor bastelt ihr euch schließlich eure eigenen Strecken aus 23 vorgefertigten Bauteilen. Wie bei den meisten anderen Skateboard-Spielen fällt die Steuerung anfangs etwas frustrierend aus. Mit etwas Übung legt man allerdings kinderleicht extrem spektakuläre Sprünge auf's Parkett. Leider fehlt der Steuerung aufgrund des mageren Trickrepertoires letztendlich aber die Tiefe. Ein Nachteil, der zumindest teilweise durch die wirklich abwechslungs- und umfangreichen Strecken wieder gut gemacht werden kann. Insgesamt für Genre-Fans, die einen gewissen Tony Hawk bereits nicht mehr sehen können, sicherlich eine Überlegung wert. ■






1-4 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Einsteiger & Fortgeschrittene

Philipp Noack

# Tony Hawk's Skateboarding

| Genre | Trend-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Activision |
| Entwickler | Edge Of Realty / Neversoft |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 149,- DM |










Tony Hawk übernimmt auch auf dem Nintendo 64 aus dem Stand die Pole Position in Sachen Skateboarding, ernsthafte Konkurrenz gab es vorher allerdings nicht. Die wichtigsten Features: Schlüpft in die Haut einer von zehn bekannten Skateboarding-Größen wie Tony Hawk. Vollführt mit Leichtigkeit einen von über 100 Stunts wie spektakuläre Airs, Grabs, Grinds, Kick-Flips oder Landing Tricks und fügt sie zu unglaublichen Combos zusammen. Neben dem umfangreichen Career-Modus für Allein-gänger wurde eine Vielzahl von Splitscreen-Modi für zwei Spieler implementiert. Instant Replays eurer besten Aktionen und stolze neun grundverschiedene Arenen (von einem Einkaufszentrum bis zur Area 51) sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Der Soundtrack wurde mit Bands wie Primus oder The Dead Kennedys optimal ans Spielgeschehen angepasst. Alle Nintendo 64-Jünger, die wegen Tony Hawk bislang neidisch auf Sonys PlayStation geschielt haben, dürfen jubilieren. Edge Of Reality hat durchweg saubere Arbeit geleistet und so eine Konvertierung aus dem Boden gestampft, die sich gewaschen hat. Das wichtigste, nämlich das phantastische Gameplay, wurde völlig verlustfrei umgesetzt. Mit etwas Übung werdet ihr die haarsträubendsten Tricks ganz locker aus dem Ärmel schütteln, und dann beginnt die Sucht nach dem Titel erst so richtig. Abstriche müssen bei der Optik gemacht werden, der typische verwaschene N64-Look hat auch Tony Hawk ereilt und der Soundtrack klingt logischerweise nicht mehr nach CD-Qualität - doch das sind kleine Opfer, finden wir. Ach ja, auch das Blut wurde komplett entfernt... ■




| Grafik | Handling | Sound | Spieldesign | Spielspass |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 6 | 9 | 9 |

1-2 Spieler | Controller Pak | Rumble Pak | Expansion Pak | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger bis Profis

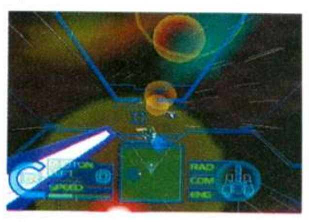
Daniel Johannes

# Star Ixiom

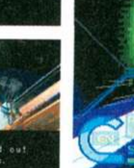
| Genre | Shoot'em-Up / Strategie |
|---|---|
| Anbieter | Sony |
| Entwickler | Namco |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 99,- DM |

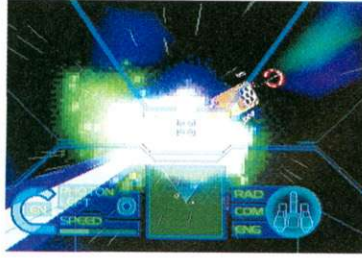


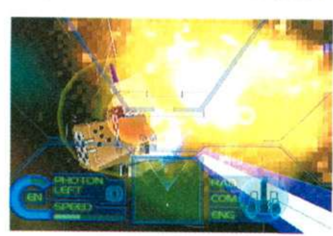

Im Weltall gibt's mal wieder Ärger! Wir befinden uns im 25. Jahrhundert, die "unendlichen Weiten" des Weltraums sind längst erforscht und fremde Planeten erobert. Doch sind bei der intergalaktischen Kolonialisierung einige zu kurz gekommen - und diese außerirdischen Streitmächte holen nun zum Gegenschlag aus. Cyborgs, Raumpiraten und insektoide Militärs greifen die Erde an! Nur das Sonder-Einsatzkommando der Vereinten Galaktischen Raumföderation kann nun noch helfen - das "Team Gaia". Eure Aufgabe als erfahrener Kampfpilot ist klar definiert: Ihr sollt die extraterrestrischen Angreifer vom Schirm fegen. Gleich drei Spielmodi stehen für die fröhliche Space Opera bereit: Im Training probt ihr den Ernstfall (was sonst?) und erlernt den Umgang mit eurem Raumschiff, in "Command" absolviert ihr einen Einsatz nach dem anderen und "Conquest" versetzt euch direkt ins aufreibende Schlachtengetümmel. *Star Ixiom* ist aber kein schlichter Shooter à la *R-Type* - Namcos Ballerei kommt strategischer daher. Ehe ihr euch nämlich ins Cockpit eures Kampfkreuzers schwingt, wollen im Basislager Angriffstaktik und Schwachpunkt des Gegners analysiert werden. Ansonsten spielt sich's wie ein *Wing Commander* oder *Colony Wars 3: Red Sun*: Ihr betrachtet das Geschehen aus der Cockpit-Perspektive, ein Radar hilft bei der Orientierung und feindliche Schiffe werden in altgewohnter Manier mit dem Laser auseinandergenommen. Ist ein Areal von Angreifern gesäubert, wechselt ihr per Button-Druck auf die Schlachtkarte - und von dort aus ins nächste Zielgebiet. Was für Weltraum-Strategen noch interessant klingt, ist aber leider nur unteres Mittelmaß! Die interstellaren Gefechte sind ebenso eintönig wie uninspiriert - statt heißer Action gibt's hier dröge Ballereien. Das Strickmuster von *Star Ixiom* ist simpel: Alle Gegner abschießen, zum nächsten Schauplatz wechseln und wieder alle Gegner abschießen. Nur Hardcore-Piloten riskieren bei dieser Sparflammen-Schießerei einen Blick! ■











| Grafik | Handling | Sound | Spieldesign | Spielspass |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 5 | 5 | 4 | 4 |

1 Spieler | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Für Fortgeschrittene

# ES WAR EINMAL, dass Übung den Meister machte.

# Diese Zeit IST JETZT VORBEI!




**132 DURCHGEHEND FARBIGE SEITEN FÜR EINSTEIGER UND ERFAHRENE SPIELER**

- Detaillierter Lösungsweg, Schritt für Schritt erklärt
- Genaue Erklärung des Kampfsystems von SaGa Frontier ™ 2
  - Gegenstände, Instrumente, Waffen, Sprüche, Kampftechniken, Kombos
  - Duell, Gruppenkampf und Schlachten
- Detailierte Übersichtskarten
- Präzise Angabe der Fundorte für Gegenstände und Hinweise
- Die besten Taktiken gegen Monster und Endgegner
- Ausführliche Beschreibung der Spielfiguren
- Gibt jede Menge Tipps und lüftet alle Geheimnisse
- Stichwortregister






LÖSUNGSWEG



CHARAKTERE


MONSTER



SQUARESOFT®

piggyback

Simon Krätschmer

# GAME BOY COLOR SWING

| Genre | Denkspiel |
|---|---|
| Anbieter | Software 2000 |
| Entwickler | Software 2000 |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Software 2000 hat den Game Boy Color entdeckt – und versorgt uns mit dem Knobelspiel *SWING*, das schon seit einiger Zeit auf PC und PlayStation Erfolge feiert. Hier verteilt ihr viele, viele Kugeln so auf vier Waagen, dass sich gleichfarbige Exemplare durch gegenseitige Berührung auflösen – schwere Kugeln schleudern dabei ihre leichteren Artgenossen quer über den Bildschirm. Eine Besonderheit von *SWING*: Das Spielprinzip unterscheidet sich stark vom eher simplen Aufbau der restlichen Genre-Konkurrenz – um hier ordentlich zu punkten, bedarf es einiger Übungsstunden (nicht umsonst hat Software 2000 einen ausführlichen Tutorial-Modus mit aufs Modul gepackt). Trotz des mickrigen Game-Boy-Screens kann man alle Texte und Objekte gut erkennen, einzig und alleine die durchschnittliche Musikuntermalung lässt euch schneller als nötig zum Volume-Regler greifen. Somit ist *SWING* eine gelungene GBC-Konvertierung, die sich Denkspiel-Fans genauer ansehen. ■






1-2 Spieler | Batterie | Dialogkabel | Texte deutsch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene & Profis

Simon Krätschmer

# GAME BOY COLOR Marble Madness

| Genre | Geschicklichkeit |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Midway |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Die lassen sich ganz schön Zeit... Knappe 16 Jahre nach dem Arcade-Debut (anno 1984) setzt Entwickler Midway den Atari-Klassiker um eine Kugel, allerlei gefährliche Gerätschaften und jede Menge verschlungenes 3D-Territorium für die Hosentasche um. Für alle Murmel-Unkundigen: Ziel ist es, sein Alter-Ego (in Form einer zerbrechlichen Kugel) innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits ins rettende Ziel zu bugsieren – dass euch dabei kein Sonntagsspaziergang erwartet, liegt auf der Hand. Nachdem Ihr euren runden Kollegen durch sanfte Steuerkreuz-Beschleunigung auf Trab gebracht habt, lenkt ihr ihn durch einen abschüssig gestalteten Hindernis-Parcours – ein falscher Schritt ... äh, ein falsches Rollen und das gute Stück landet im Videospiel-Nirvana! Glücklicherweise hat der Spiele-Opa (Game-Boy-bewährte Retro-Fans können aufatmen...) nichts von seinem Charme eingebüßt – noch immer bringt euch das kuriose Murmelrennen beinahe um den Verstand. Ihr jubelt, ihr flucht ... und ihr fangt wieder einmal komplett von vorne an – ganz wie in alten C64- und NES-Zeiten! ■





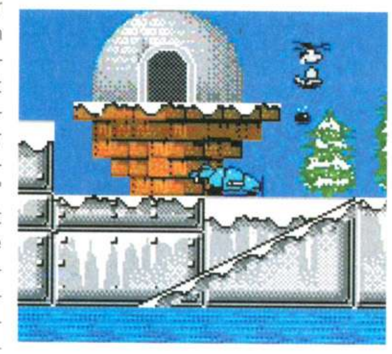

1-2 Spieler | Dialogkabel | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene bis Profis

Simon Krätschmer

# GAME BOY COLOR Spacestation Silicon Valley

| Genre | Jump'n' Run |
|---|---|
| Anbieter | Take 2 Interactive |
| Entwickler | Tarantula Studios |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Noch bevor Weltraumheld Dan Danger und Hilfsroboter Evo auf der PlayStation in ihr skurriles 3D-Abenteuer starten, schauen sie zu einer kleinen 2D-Stippvisite auf dem Game Boy vorbei. Nach einer Bruchlandung auf der verlassenen Raumstation Silicon Valley hat Dan nämlich ein "kleines" Problem mit seinem Roboterfreund Evo – genauer gesagt: Der metallische Kumpel ist nur noch ein Haufen Schrott! Hier ein Androiden-Arm, dort ein bionisches Bein – jetzt liegt es an euch, als simpler Computerchip all eure Körperteile wieder zusammenzusuchen. Zum Glück verfügt ihr als "elektronisches Bauteil" über eine ganz besondere Fähigkeit – ihr könnt nämlich die Kontrolle über jedes der herumlaufende Roboter-Tiere übernehmen. Schwebe-Schaf, Helikopter-Hase oder Schlittschuh-Seehund – bei den zahlreichen Exemplaren ist für jedes Rätsel die passende Lösung dabei.



Obwohl sich Evo jetzt mit zweidimensionalem Terrain zufrieden geben muss, haben es viele der N64-Missionen und -Rätsel auch in die Handheld-Variante geschafft – wer Jump'n-Runs mit kleinen Rätseleinlagen mag, greift zu! ■




1 Spieler | Batterie | Für Fortgeschrittene bis Profis

Simon Krätschmer

# GAME BOY COLOR Tony Hawk's Skateboarding

| Genre | Trend-Sport |
|---|---|
| Anbieter | Activision |
| Entwickler | Natsume |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Mit dem Bord unter den Füßen in die Halfpipe springen, sich bis über die Pipe-Begrenzung pushen, einen fetten Indy Nosebone hinlegen ... und nach allen Regeln der Kunst auf die Fresse platschen. Oder während der Fahrt zu einem stylischen Grind auf der Metallstange ansetzen – und mit gespreizten Beinen vornüber gegen das nächstbeste Geländer knallen. Da kommt Freude auf: Den typischen Alltag der Skater gibt's jetzt auch für die Hosentasche. Entwickler Natsume hat sich redlich bemüht, den 3D-Stoff der PlayStation-Vorlage möglichst "originalgetreu" auf den Nintendo-Winzling umzusetzen ... aber sein Ziel leider nicht ganz erreicht. Zwar weiss die umgestalteten 2D-Punktejagd (entweder aus der Seiten- oder der Vogelperspektive) im Stil von Genre-Altvater *Skate or Die* (C64, NES) zu gefallen – doch leider nur für ein bis zwei Stunden ... dann hat man nämlich so ziemlich alles gesehen, was das kleine Modul für den skatefreudigen Spieler bereithält. Für die kurze Hi-Score-Jagd zwischendurch jedoch sehr empfehlenswert. ■



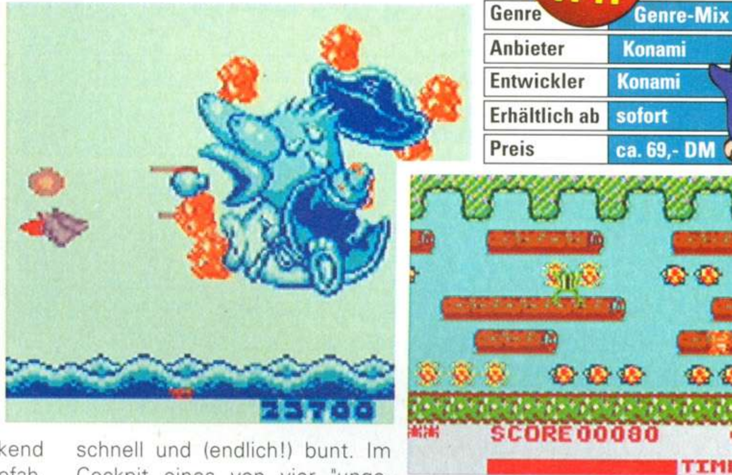

1-2 Spieler | Paßwort | Dialogkabel | Game Boy Color only | Texte englisch | Für Anfänger

Simon Krätschmer

# GAME BOY COLOR Konami GB Collection Vol.2

| Genre | Genre-Mix |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Konami kann's einfach nicht lassen: Nur kurz nach dem Erscheinen von Volume 1 wollen sie es scheinbar noch einmal wissen ... und haben uns erneut vier Top-Klassiker auf's Game-Boy-Modul gepackt. Und die Auswahl fällt auch dieses Mal wieder schwer – mit der *Konami GB Collection Vol.2* erwartet euch eine gelungene Mischung aus Action, Geschicklichkeit, Sport und Denkspiel. *Track & Field* repräsentiert dabei die Fitness-Ecke: In fünf Disziplinen rennt, springt und werft ihr um die Wette, bis auch der letzte Rekord gebrochen ist ... oder eure Game-Boy-Buttons zu qualmen beginnen. Leider ist die Olympia-Hatz viel zu einfach – da macht es fast schon wieder Sinn, dass eine Rekord-Speichermöglichkeit fehlt. Relativ unbekannt ist dagegen der Zweite im Bunde: *Block Game*. Bei diesem Denkspiel müssen von oben herunterfallende Linien durch Beschuss blockförmig angeordnet werden. Simpel, knifflig und intuitiv – Suchtgefahr garantiert... *Frogger* dagegen dürfte jedem ein Begriff sein. In der (schleimigen) Haut eines Frosches steckend müsst ihr eine stark befahrene Straße und den dahinterliegenden Fluss überqueren – macht ihr dabei auch nur einen falschen Schritt, gibt's abends bei Pachulskes lecker Froschschenkelsuppe! Last but not least hat Konami noch ein Shoot'em-Up der ersten Garde dazugelegt: *Parodius*, die Persiflage des firmeneigenen Vorgängers *Gradius*, ist schrill, schnell und (endlich!) bunt. Im Cockpit eines von vier "ungewöhnlichen" Raumgefährten geht es in den Kampf gegen Pinguine, Katzen und leicht bekleidete GoGo-Girls. Das sehr gute Upgrade-System sorgt dabei für neue Waffen und hohe Trefferquoten.






Fazit: Die Rechnung "4 Klassiker + zusätzliche Farben = 1 Hit" scheint erneut aufzugehen – dem Charme eines "gut abgehangenen" Oldies kann man sich eben nur schwer entziehen. *Konami Collection* – jeder Game Boy sollte eine haben...! ■

GRAFIK 7 · HANDLING 9 · SOUND 10 · SPIELDESIGN 10 · SPIELSPASS 10

1 Spieler · Texte englisch · Für Anfänger bis Profis

Simon Krätschmer

# GAME BOY COLOR Rampage 2: Universal Tour

| Genre | Action |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Midway |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Auf Hochhäuser klettern, Autos zertreten und hilflose Omas mampfen ... wer möchte das nicht? Dank Midways' Konvertierungswut können Hobby-Terroristen ihre destruktiven Gelüste nun voll ausleben – mit der Handheld-Konvertierung von *Rampage 2: Universal Tour*. Denn hier macht ihr euch in der mutierten Haut von Rhino Boris, Ratte Curtis oder Languste Ruby auf den Weg, allen Großstädten Amerikas das Fürchten zu lehren – und das sogar in ähnlicher Qualität wie auf den "großen Brüdern". Leider waren jedoch auch die schon nicht besonders gut...





Die gesamte Grafik ist trist, der Levelaufbau gähnend langweilig und das Spielprinzip immer gleich: An die Häuserfassade, Fenster einschlagen, dann aufs Dach und den baufälligen Wolkenkratzer in Grund und Boden stampfen ... wie lustig! Wirklich nur für Hardcore-*Rampage*-Fans zu empfehlen ... ach ... nein, für die eigentlich auch nicht! ■




1-2 Spieler · Passwort · Texte englisch · Dialogkabel · Game Boy Color only · Für Anfänger & Fortgeschrittene

Daniel Johannes

# GAME BOY COLOR Toy Story 2

| Genre | Jump'n'Run |
|---|---|
| Anbieter | Activision |
| Entwickler | Disney Interactive |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

"Buzz Lightyear eilt zur Hilfe!" Nach seinen Rettungsaktionen auf PlayStation und Nintendo 64 steht der *Toy Story 2*-Held nun auch auf dem Game Boy seinen Space Ranger. Cowboy Woody wurde von einem dreisten Spielzeugsammler entführt - nun müßt ihr die ganze Stadt durchkämmen, um euren treuen Kumpel wiederzufinden. Unterwegs erklimmt ihr Zäune, Bürgersteige und Regale, sammelt fleißig Goodies (Münzen, Batterien, Power-Ups) und erschießt herumwuselnde Gegner. Allerdings nimmt Buzz' Befreiungsversuch kritische Formen an, wenn vormals befreundetes Spielzeug plötzlich zum Feind wird und als Zielscheibe herhalten muß - hier wird alles plattgemacht, was euch in die Quere kommt. Die elf (kurzen) Level sind am Filmvorbild orientiert - die Reise geht von Andys Zimmer über die Straße bis hinein in Al's Spielzeugladen. *Toy Story 2* ist eine langweilige Hüpferei, die ebenso altbacken wie unspektakulär daherkommt - nach Innovationen braucht ihr erst gar nicht zu suchen! Am besten kickt ihr dieses Spiel in den nächstbeste Ramschkiste - und noch viel weiter... ■






1 Spieler · Passwort · Texte englisch · Für Fortgeschrittene

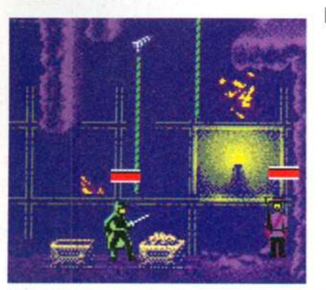
Daniel Johannes

## GAME BOY COLOR – The Mask of Zorro

| Genre | Jump'n'Run |
|---|---|
| Anbieter | Ubi Soft |
| Entwickler | Saffire |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Da ist er wieder, der Rächer mit der schwarzen Maske. Nachdem der berühmte Fechter auf der großen Leinwand von Antonio Banderas verkörpert wurde, folgt nun die Game Boy Color-Umsetzung von *Die Maske des Zorro*. Doch von der Eleganz und Grazie des Kinohelden ist nicht viel übriggeblieben: Pixel-Zorro flitzt hektisch über den Screen, springt wie von der Tarantel gestochen über Dächer und Markisen, und zückt stümperhaft seinen Degen - um anschließend den (noch liebloser animierten) Gegnern sein berühmtes Z dilettantisch in den dicken Wanst zu schlitzen. Und selbst das funktioniert nicht besonders gut: Dank träger Handhabe werdet ihr von gewandteren Feinden schneller niedergestochen als ihr euren Degen ausrichten könnt. Das treibt nicht nur den Frustfaktor in die Höhe, sondern läßt auch die Motivation in den Keller plumpsen - aber die war ja eigentlich noch nie da! Langweiliges Level-Design und nervige Dudelmusik tun ihr übriges... *The Mask of Zorro* eignet sich bestenfalls für notorische Fans - aber selbst denen wird der Degen in der Tasche aufgehen... ■








1 Spieler | Paßwort | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene & Profis

Daniel Johannes

## GAME BOY COLOR – Bugs Bunny: Crazy Castle 4

| Genre | Jump'n'Run |
|---|---|
| Anbieter | Mitsui |
| Entwickler | Kemco |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

„Mein Name ist Hase und ich weiß von nichts!" So auch im vorliegenden Game Boy-Adventure: Bugs Bunny findet eine alte Karte mit der Aufschrift "C.... Castle" - leider ist das Stück Papier zu alt und zerfleddert, um den vollständigen Namen des mysteriösen Schlosses zu entziffern. Da geht der gute Bugs einfach mal davon aus, dass es sich um ein Karotten-Kastell handeln muss (C für "Carrot") - und irrt sich gewaltig. Im alten Gemäuer verkehrt der Wahnsinn - von leckeren Möhren keine Spur! Doch ehe ihr euch der verrückten Bedrohung stellen dürft, steuert ihr das tapfere Häschen erst einmal durch Wald und Flur. Ihr erklimmt Leitern und Ranken, öffnet viele, viele Türen und jede Menge Schatztruhen. Darin findet ihr Schlüssel, Schlüssel, Herzen oder Schlüssel - ein echtes Schlüsselerlebnis! Sind schließlich alle aufgetrieben, könnt ihr die letzte Tür im Level aufschließen und erlangt somit Zutritt zum nächsten Abschnitt. Da geht's dann genauso weiter - hier und da kreuzt mal ein feindliches Stinktier euren Weg, das ihr mit einer herumliegenden Eichel bombardiert. Für jüngere Spieler interessant, aber mit Sicherheit nicht der Schlüssel zum Glück... ■






1 Spieler | Paßwort | Texte englisch | Game Boy Color only | Für Fortgeschrittene & Profis

Simon Krätschmer

## GAME BOY COLOR – Ready 2 Rumble

| Genre | Fun-Sports |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Crawfish |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

"Let's get ready to Rumble!" – was würde sich besser für den Anfang eines *Ready 2 Rumble*-Tests eignen als dieses weltbekannte Michael Buffer-Zitat? Schließlich beschreibt es am besten, was euch nach dem Einstecken des durchsichtigen Plastikmoduls erwartet: Muskeln, Schweiss und dicke Backen ... eben prügeln, bis das Display kracht!

Dabei habt ihr wie beim großen Dreamcast-Original die Auswahl zwischen Arcade- und Wettkampf-Modus – bis auf drei besonders dicke Titel-Gegner (könnt ihr nach dem Durchspielen auch anwählen) halten sich die Unterschiede zwischen beiden Modi allerdings in Grenzen (für uns völlig unverständlich: Die fehlende Link-Option). Dafür gibt's jede Menge Buffer-Voice-Samples und Mini-FMVs – die ihr allerdings spätestens nach der fünften Wiederholung erbarmungslos wegklickt... Genauso herzlos geht's dann auch im Spiel zur Sache: Tiefschlag, Magentreffer oder Uppercut – Hauptsache, euren Gegenüber haut es auf die Pixel-Bretter. Für Fans ein Heidenspaß, der allerdings nur kurze Zeit begeistern kann! ■







1 Spieler | Game Boy Color only | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Anfänger

Simon Krätschmer

## GAME BOY COLOR – Wings of Fury

| Genre | Action |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | Red Orb Ent. |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Die vergangenen Monate waren ein Fest für Retro-Fanatiker - jetzt kommen endlich auch die ehemaligen "Brotkasten"-Besitzer auf ihre Kosten. Und gerade dieser – meist älteren – Spieler-Spezies sollte ein Name noch besonders im Gedächnis geblieben sein: *Wings of Fury*. Das Shoot'em-Up rund um die Luftschlachten im Jahre 1945 platziert euch mitten im Cockpit einer F6F Hellcat – prall gefüllte Bombenbehälter und polierte Geschützrohre inklusive! Jetzt nur noch kurz die Missionsziele studiert (Bunker ausheben, Schiffe versenken, Panzer zerstören) und abgehoben. Aus zwei Kameraperspektiven fliegt ihr über die pazifischen Inseln – und lasst je nach gewählter Sekundär-Munition zwei unterschiedliche Bomben-Variationen oder gar Torpedos aus dem Bauch eures Fliegers regnen. Anfangs gilt eure größte Sorge dabei den überall platzierten Flugabwehrgeschützen – später kommen noch jede Menge See- und Luftschlachten hinzu. Der Fan frohlockt aufgrund der sehr guten Umsetzung, wer gegen den Retro-Virus allerdings immun ist, sollte erst einmal probe spielen. ■

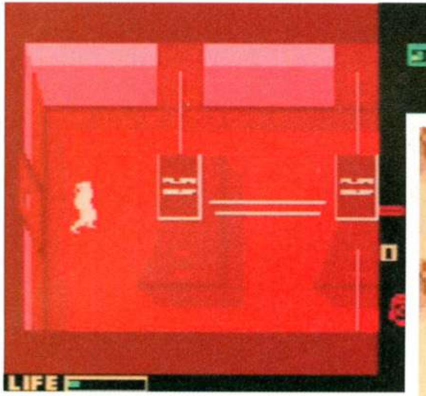



1 Spieler | Passwort | Texte deutsch | Für Anfänger bis Profis



# Metal Gear Solid

**Solid Snake im Hosentaschen-Format – kann's der Kleine mit dem großen Vorbild aufnehmen?**



Eine Schlange sieht rot! Das Nachtsichtgerät bringt Licht ins Dunkel...

Metal Gear-Metzger? Black-Chamber-Söldner Slasher Hawk fackelt nicht lange und versucht, Snake mit seinem Stahl-Bumerang zu zerhackstückeln...



| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Eines der wenigen Schalter-Rätsel – durch pures Ausprobieren kommt ihr allerdings nur selten weiter.

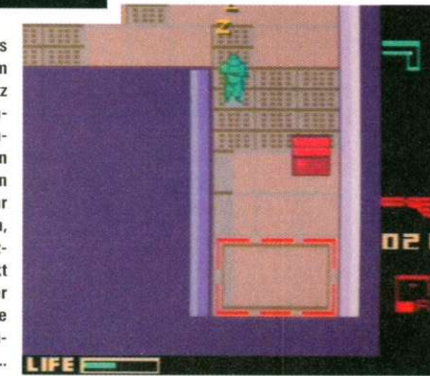
Seinen Ruhestand hatte sich Konamis Meisterspion Solid Snake sicherlich anders vorgestellt: In der Eiswüste von Alaska im heimischen Iglu sitzend - Fotoalbum auf der linken, einen Stapel alter Kriegsfilme auf der rechten Seite ... aber weit gefehlt! Das ehemalige "Fox Hound"-Mitglied muss wieder mal ran – tja, der Weltfrieden lässt ihn eben einfach nicht in Ruhe. Oder besser gesagt: Entwickler Konami lässt ihn einfach nicht in Ruhe! Schließlich hat sich der neuzeitliche Ninja tapfer durch mittlerweile vier *Metal Gear Solid*-Folgen gekämpft – da ist eine kleine Ruhepause doch eigentlich nicht zuviel verlangt.... Leider schert sich im kleinen Land Gindra (*MGS*-Fans auch unter dem Namen "Outer Heaven" bekannt) niemand um Frührentner Solid Snake – ganz im Gegenteil! Der machthungrige Guerilla-Führer "General" und seine Söldner-Armee Black Chamber haben nämlich hochdotierte US-Wissenschaftler entführt und bedrohen nun mit einem Prototyp des Atomwaffen-Kampfmechs Metal Gear die westliche Welt. Ihr Ziel: Gindra in die Unabhängigkeit zu führen – edle Motive, aber falsche Taktik. Denn anstatt zu kapitulieren, wird die "Fox Hound"-Spezialeinheit reaktiviert – mit Solid Snake an der Spitze. Soweit zur "kurzen" Hintergrundstory von *Metal Gear Solid*, die an Intro-Zeit immerhin gute zehn Minuten in Anspruch nimmt. Fans freut's – *MGS*-Erfinder Hideo Kojima hält an den Merkmalen der Serie fest und bietet dem Game-Boy-Besitzer einen filmreifen Plot, überraschende Story-Wendungen und atmosphärische (Text)-Dialoge.

Doch auch spielerisch müssen Kenner des PlayStation-Originals auf nichts verzichten – Solid Snake hat sein Agenten-Handwerk trotz Sprite-Körper und Mini-Muckis nicht verlernt. Verstohlen schleicht ihr durch Büsche, Lagerräume und Computerzentralen, versteckt euch hinter Kisten oder robbt über Bodengitter. Eure größte Sorge sind dabei die zahlreich vertretenen Wachen: Hat euch eine der Pixel-Patrouillen entdeckt, wird sofort Alarm ausgelöst – und innerhalb einiger Sekunden ist im Game-Boy-Busch die Hölle los. Snakes Gelände-Radar versagt, Aufzüge schließen sich und alle im Umkreis postierten Wachen gehen auf die Suche nach dem unerwünschten Eindringling. In solch einem Fall heißt es selbst für unseren mutigen Konami-Heroen "Beine in die Hand nehmen!", denn nur wenn ihr es schafft, euch eine bestimmte Zeit lang vor den Söldner-Suchmannschaften zu verstecken, normalisiert sich die Situation wieder. Allerdings wäre Solid Snake nicht Solid Snake, wenn er nicht über allerhand Spion-Gadgets verfügen würde, mit denen er seinen Feinden schon im Vorfeld ein Schnippchen schlagen kann. Mit Stör-Granaten werden wachsame Kameras ausgeschaltet, C4-Sprengstoff öffnet die Wege zu so manchen Abkürzungen und der allseits beliebte Schalldämpfer sorgt für die sprichwörtliche "Totenstille". ■

**>> So etwas habt ihr bisher noch nicht gesehen!<<**



Kleines Manko: Im Gegensatz zum PlayStation-Vorgänger werden die Wachen nicht mehr misstrauisch, wenn plötzlich direkt vor ihrer Nase eine Kiste herumsteht...



## fun meint:

**"Genial! Konami hat es tatsächlich geschafft, das Flair der opulenten PlayStation-Version auf den 8-Bit-Winzling zu übertragen. Trotz Text-Dialogen und Standbild-Optik bleibt die kinoreife Spiel-Atmosphäre erhalten – so etwas habt ihr auf Nintendos Kleinstem bisher noch nicht gesehen! Solid Snakes Spionagetrip wird euch dank der motivierenden Hintergrundstory solange fesseln, bis schließlich die Endsequenz über den Color-Bildschirm flimmert und ihr den (nassgeschwitzten) Game Boy aus der Hand legt. Packende Musikuntermalung, bildschirmfüllende Gegner, wunderbar flüssige 2D-Animationen, abwechslungsreiche In-Game-Grafik, wunderhübsch gezeichnete Artwork-Standbilder und, und, und ... zeitweise vergesst ihr ganz einfach, dass ihr eine immerhin über zehn Jahre alte Keksschachtel in der Hand haltet.**

**Kurz: Die hohen Erwartungen wurden voll erfüllt - *Metal Gear Solid* ist definitiv einer der besten Game Boy Color-Titel und darf in keiner Spielesammlung fehlen – wer hier nicht zugreift, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen!**

1-2 Spieler

Batterie

Dialog-kabel

Texte deutsch

Game Boy Color only

Für Anfänger bis Profis

## Metal Gear zu zweit?

**"Bisher war der von Konami angekündigte Zweispieler-Modus ein großes Geheimnis, jetzt ist endlich klar, was Link-Fetischisten erwartet: Spannende Wettkämpfe um besiegte Gegner und eingesammelte Gegenstände – dank des optional aktivierbaren "Field of Vision" (Sichtkegel, der entscheidet, was ihr sehen könnt und was nicht) stehen Game-Boy-Besitzern also spannende Gefechte bevor!"**

Die gigantischen Levelkonstruktionen ziehen sich oft sogar über mehrere Stockwerke – fitnessbegeisterte Spieler nehmen die Treppe ... wir lieber den Aufzug!





# HANDHELD-TEST

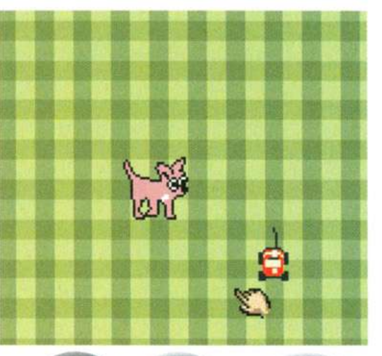
Simon Krätschmer

## GAME BOY COLOR – Catz & Dogz

| Genre | Streichel-Simulation |
|---|---|
| Anbieter | Infogrames |
| Entwickler | Saffire |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 69,- DM |

Hautiere sind ja so liebenswürdige Geschöpfe! Wer noch nie erleben durfte, wie es ist, wenn man morgens aufwacht, sich den Schlaf - und vier fettige Fellreste - aus den Augen reibt, einen 15-Pfund schweren Kater von seinem zerquetschten Brustkorb wuchtet, anschließend in die zerfetzten Morgenschlappen schlüpft, und sich zum krönenden Abschluß auf den alltäglichen Spießrutenlauf Richtung Bad – an dampfenden Häufchen, diversen Flecken und vielen undefinierbaren Pfützen vorbei – begibt ... der weiss nicht wie schlimm es ist, Herrchen zu sein! Ihr fragt euch, weshalb wir unseren wertvollen Platz lieber mit einer derart langen (und sinnlosen) Einleitung verschwenden, anstatt die Zeilen für den Test der beiden Saffire-Titel *Catz* und *Dogz* zu nutzen? Ganz einfach: Viel mehr gibt es über diese zwei "Meisterwerke" eigentlich nicht zu sagen. Aber okay – versuchen wir's trotzdem: Beide Module sind durchsichtig! Und rechteckig! Äh ... und beide fristeten ihr Dasein bis vor kurzem noch als Windows-Bildschirmschoner mit minimalem Interaktions-Einschlag. Nunja ... dann könnt ihr noch zwischen verschiedenen Hunde- und Katzenrassen wählen ... und euer "virtuelles Haustier" vor einem billigen, unbeweglichen Hintergrund mit einem von elf Spielzeugen unterhalten. Ach, genau – die Pixel-Biester geben dabei prima Krächz-Laute von sich! So – das wars jetzt aber ... äh, nein, Moment ... eins noch! Jedes *Dogz*- oder *Catz*-Modul enthält eins von fünf Bonus-Spielzeugen, die ihr per Link untereinander tauschen könnt. Wer alle gesammelt hat, erhält ein weiteres Super-Bonus-Spielzeug!





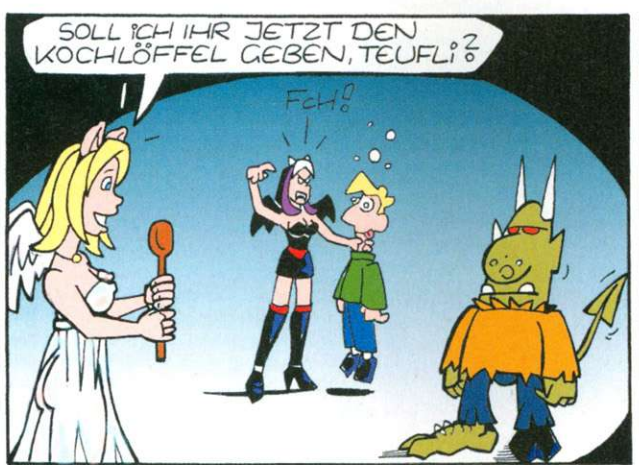
Wie bitte? Äh ja, das ist alles! Ehrlich! Äh nein, wir glauben auch nicht, dass sich mehr als vier Exemplare verkaufen werden! Wie man dann an das Super-Bonus-Spielzeug kommen soll? Mhmm.... ■




1-2 Spieler | GameBoy Color only | Batterie | Dialogkabel | Texte englisch | Für Tierfreunde | Für Tierquäler

## Die kleine Gruftschlampe

TIKWA












# Athleten gesucht!

**fun generation sucht die Sportskanone 2000**

## Zu gewinnen gibt es:

**Eine 14-tägige Rundreise für zwei Personen quer durch Australien.**

Nicht nur, dass Ihr von uns rund um den Globus bis nach "Down Under" geflogen werdet – Konami hat außerdem dafür gesorgt, dass Euch bei einem bunten Rahmenprogramm keine Minute langweilig wird.

**Euch erwarten dabei als Höhepunkte:**

- **Eine Reise nach Adelaide,** dem bekanntesten Weinbaugebiet Australiens (Weinproben erwünscht).
- **Ein Besuch des erloschenen Vulkans Mt. Gamier.**
- **Ein Ausflug nach Albury in Canberra.**
- **Eine Fahrt nach Sydney** inklusive einem Besuch der Olympischen Spiele 2000 (u.a. mit Karten für die 100m-Finals der Männer).

Wir sorgen für den Flug, die Übernachtungen inklusive Frühstück, das Rahmenprogramm und Taschengeld in Höhe von DM 1000,-. Ihr müßt lediglich gute Laune und eine Portion Abenteuerlust beisteuern!

Also packt die Reserve-Controller aus dem Schrank, zieht Eure Handschuhe an und brecht in den folgenden Disziplinen alle Rekorde:



**Runde 1: Der 100-Meter-Lauf**
**Aktueller Rekord: 7.46s.**



**Runde 2: Das Speerwerfen**
**Aktueller Rekord: 110.74m.**



**Runde 3: Das Gewichtheben**
**Aktueller Rekord: 375kg.**

Damit auch alles fair abläuft sind sämtliche Doping-Mittel erlaubt: Egal ob Fingerkuppe, Feuerzeug oder Nachbars Katze – alles mögliche (und unmögliche) darf verwendet werden, um Eure Polygon-Sportler auf Trab zu bringen. Hauptsache, der erreichte Wert plaziert sich ganz oben auf unserer Rangliste!

## Wettkampf-Bedingungen:

### 1. Runde:

An dieser Stelle seid Ihr gefordert! Schreibt Eure erspielten Rekorde in allen drei Disziplinen auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

**Redaktion fun generation**
**Stichwort: Track & Field 2**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Wir suchen unter den Einsendungen heraus und veröffentlichen die jeweiligen Spitzenwerte in der nächsten Ausgabe. Der gesamte Wettkampf zieht sich über drei ***fun generation***-Ausgaben, und nur die besten zwei Spieler werden letztendlich ausgewählt.

### 2. Runde:

Nach dieser ersten Aufwärm-Runde geht es in die Vollen – und die beiden glücklichen fun-Athleten werden aufgefordert, eine Memory-Card mit den erspielten Bestleistungen einzusenden. Währenddessen wählen unsere Schwestermagazine *play the PlayStation* und *Das Offizielle PlayStation Magazin* auf dieselbe Weise ebenfalls jeweils zwei Konsolen-Sportler aus.

### 3. Runde:

Die sechs Finalisten werden am 6. Mai zur nationalen Endausscheidung zu uns in die Redaktion geladen – wo sie im K.O.-System solange gegeneinander antreten, bis der strahlende Sieger des nationalen *International Track & Field 2*-Wettkampfes feststeht.

### Das Finale:

So ein Urlaub will hart verdient sein – die anschließende internationale Endausscheidung am 3.Juni (in der Schweiz) kann nur einer gewinnen. Und der fliegt mit Konami nach Australien – also los!

**Teilnahmebedingungen:**
Einsendeschluß ist der 2. Mai 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# Gewinnt ein Resident Evil 3: Nemesis-Hintbook!

Wer ist groß, mutiert und kann verdammt böse gucken? Nein, die Antwort ist nicht ............... (hier bitte den Namen eines beliebigen Chefredakteurs einsetzen), sondern Nemesis – der wohl fieseste und nervigste Umbrella-Mutant, seit es *Resident Evil* gibt.

Zum Glück kann man sich in solchen Fällen auf den Lösungsbuch-Verlag Future Press verlassen, der in seinem *Resident Evil 3: Nemesis*-Hintbook (wieder mal) jede Menge Lösungswege, Hintergrundinfos und Gegnerbeschreibungen zusammengetragen hat. Jetzt müßte man eigentlich nur noch eines dieser hilfreichen Bücher neben der PlayStation liegen haben ... doch dank der zehn Exemplare (+ 50 coole Nemesis-Poster), die wir in Zusammenarbeit mit Future Press an euch verlosen möchten, sollte sich auch dieser Zustand bald ändern.

Wenn ihr Nemesis also endlich einmal so richtig in den Allerwertesten treten wollt, müßt ihr einfach nur folgende Frage beantworten:

***Woran erinnert euch dieser Screenshot?***

Eure originelle Antwort schreibt ihr anschließend auf eine Postkarte und schickt diese an:

**Redaktion fun generation**
**Stichwort: Nemesis sucks!**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Einsendeschluß ist der 30. April 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Fiesling Nemesis darf leider nicht teilnehmen, bäh!












VIDEOSPIELE



## Dreamcast

**Dreamcast Dt.**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Crazy Taxi | 89,90 |
| Vigilante 8 | 99,00 |
| Virtua Striker 2 | 99,90 |
| Hydro Thunder | 79,90 |
| Worms: Armageddon | 99,90 |
| Suzuki Allstar Racing | 59,90 |
| Soul Calibur | 99,90 |
| Deadly Skies | 99,90 |
| Marvel vs. Capcom | 89,90 |
| Powerstone | 89,90 |
| Shadowman U.K. | 99,90 |

**Dreamcast Jp.**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Sega GT | 149,90 |
| Resident Evil Code Veronica | 169,90 |
| Dead or Alive 2 U.S. Version | 149,90 |
| Star Gladiators 2 | 89,90 |
| Death Grimson 2 | 89,90 |
| YOYO Venture | 79,90 |
| Panzerfront | 99,90 |
| Virtua Cop 2 | 89,90 |
| Golf | 59,90 |



## Playstation

**Sony Playstation Dt.**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Leon + Clare 3 Uncut | 89,90 |
| Hard Edge | 79,90 |
| UEFA Champions League | 89,90 |
| Glover | 69,90 |
| GTA 2 | 59,90 |
| Millenium Soldier | 69,90 |
| War of the Worlds | 59,90 |
| Hell Night | 59,90 |
| Lego Rock Raiders | 69,90 |
| Eagle One Harrier Attack | 89,90 |
| Thrasher | 89,90 |
| Track & Field 2 | 99,90 |
| Ace Combat 3 | 89,90 |
| Metal Gear Solid Plat. | 49,90 |
| EPGA Golf | 59,90 |
| Rat Attack | 69,90 |
| Toy Story 2 | 89,90 |
| Gran Tourisimo 2 | 89,90 |
| ECW Hardcore Wrestling | 99,90 |



## Neo Geo

**Neo Geo Pocket Color**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Samurai Shodown | 99,90 |
| Neo Geo Cup Color | 99,90 |
| Tennis Color | 99,90 |
| Sonic Pocket Adventures | 99,90 |
| Pac Man | 99,90 |
| Metal Slug Pocket | 99,90 |
| Baseball Stars | 99,90 |
| NeoGeo Turf Masters | 99,90 |
| King of Fighters R2 Color | 99,90 |
| SNK vs. Capcom | 99,90 |

**Neo Geo CD**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Soccer Brawl | 19,90 |
| Mah Jong Story | 19,90 |
| Riding Hero | 19,90 |
| Fatal Fury 3 | 39,90 |
| Savage Reign | 19,90 |
| Puzzle Bobble | 19,90 |
| KoF 99 | 149,90 |



## DVD Videos

**DVD Import Videos CODE 1**

| Titel | Preis |
|---|---|
| American Pie | 69,90 |
| From Dusk Till Dawn 3 | 69,90 |
| South Park Movie | 69,90 |
| Muppets from Space | 69,90 |
| Blue Streak | 69,90 |
| A Man called Hero (HK) | 69,90 |
| Deep Blue Sea | 69,90 |
| The Hauntin | 69,90 |
| Teaching Mrs. Tingle | 69,90 |
| Lake Placid | 69,90 |
| Bone Collector | 69,90 |
| In Too Deep | 69,90 |
| Eyes wide shut | 69,90 |
| Sixth Sense | 69,90 |
| Astronauts Wife | 69,90 |
| Pokemon the Movie | 69,90 |



## N64 Angebote

**Nintendo 64 Dt.**

| Titel | Preis |
|---|---|
| V-Rally 64 | 49,90 |
| Wave Race 64 | 29,90 |
| Star Wars EP1 Racer | 49,90 |
| NBA Jam 2000 | 29,90 |
| Lyat Wars | 29,90 |
| NBA Live 2000 | 49,90 |
| Mario Golf | 49,90 |
| Earthworm Jim 3D | 49,90 |
| Ready 2 Rumble Boxing | 69,90 |
| EPGA Golf | 59,90 |
| Top Gear Rally | 49,90 |
| Armorine | 49,90 |
| Vigilante 2 | 59,90 |
| Turok 3 | 59,90 |
| Xena | 59,90 |

## $ale Sonderangebote

**SOLANGE VORRAT REICHT !!!!**

| Titel | Preis |
|---|---|
| N64 - TUROK 2 UK | 39,90 |
| N64 - F1 Grand Prix | 29,90 |
| N64 - F1 Grand Prix 2 | 49,90 |
| N64 - Hot Wheels Turbo Racing | 49,90 |
| N64 - Nagano Winter Olympics | 29,90 |
| N64 - Donkey Kong Country 64 | 69,90 |
| N64 - RTL World League Soccer | 49,90 |
| N64 - KONSOLE + STAR WARS | 149,90 |
| DKC 64 Lösungsheft | 9,90 |
| Yoshis Story Lösungsheft | 9,90 |
| Div. Neo Geo Pocket Games<br>Bitte telefonisch nachfragen !!! | 29,90 |
| DC - Dreamcast Graph Kit<br>Aufkleber für die Dreamcast | 24,90 |
| Playstation Gehäuse | 29,90 |
| PSX - South Park | 59,90 |
| PSX - Formel 1 Plat. | 29,90 |
| PSX - Actua Hockey | 69,90 |
| PSX - Actua Hockey 2 | 79,90 |
| PSX - Trap Gunner | 69,90 |
| PSX - F1 World GP 99 | 59,90 |
| PSX - Eliminator | 49,90 |
| PSX - YOYO Puzzle Park | 69,90 |
| PSX - Centipede | 59,90 |
| PSX - Nascar 2000 | 59,90 |
| DC - Cool Boarders Burrn JP | 49,90 |
| DC - Buggy Heat JP | 49,90 |
| DC - Street Fighter Zero 3 JP | 49,90 |
| DC - Blue Stinger JP | 49,90 |
| DC - Marvel vs. Capcom JP | 49,90 |

## - - order now - -

**!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!**

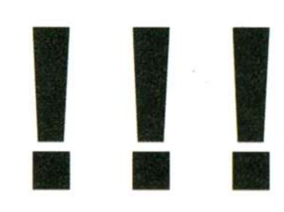
| Stadt | Geschäft | Adresse | Telefon |
|---|---|---|---|
| Stuttgart | MARO | Marienstr. 23, 70173 Stuttgart | Tel. 0711 221 422 |
| Ulm | MARO | Zeitblomstr. 31, 88073 Ulm | Tel. 0731 6020 755 |
| Reutlingen | MARO | Karlstr. 1, 72764 Reutlingen | Tel. 07121 320 014 |
| Ludwigsburg | MARO | Solitudestr. 3, 71638 Ludwigsburg | Tel. 07141 902 242 |
| Hamburg | PLAY FAIR | Wandsbekker Marktstr. 145, 22041 Hamburg | Tel. 040 689 14836 |
| Nürnberg | STAGE 1 | Glogauer Str. 30/98, Frankencenter, 90473 Nürnberg | Tel. 0911 800 2886 |
| Hamburg | N.R.G. | Mundsburger Damm 54, 22087 Hamburg | Tel. 040 255 663 |
| Magdeburg | MEGALAND | Raiffeisenstr. 23, 39112 Magdeburg | Tel. 0391 621 2347 |



**Achtung ! Achtung !**
**Am 30.06.2000 große Eröffnungsparty der neuen Filiale in Augsburg !**
**Gögginger Str. 91 - 86199 Augsburg**




AUGSBURG



# Back to the roots!

## Final Fantasy IX

Endlich spruchreif: Zusammen mit Designer-Mastermind Yoshitaka Amano ist auch der Geist der alten 16-Bit-*Final Fantasy* zu Squaresoft zurückgekehrt. Hatte sich Square mit Teil *VII* und *VIII* immer mehr am westlichen Mainstream-Markt orientiert, kehren die *Final-Fantasy*-Macher jetzt zu ihren Wurzeln zurück. In Final *Fantasy IX* erforscht ihr wieder eine durch und durch mittelalterliche Welt: Schwertkämpfe, schwarze Magie, Drachen und Kobolde – keine Technik weit und breit. Auch optisch hat man sich auf die Design-Studien der Super-NES-Episoden zurückbesonnen: Zwar gibt's statt futzeligen Sprite-Figuren wieder hochauflösende Render-Charaktere zu bestaunen, aber die hat man bewußt am japanophilen Look der Ur-Serie orientiert. Uns erinnern die dezent deformierten Wuschelfrisuren zwar eher an einen Disney-Film (wi wär's mit *Der Zauberer von Oz*?), aber sympathischer als die gesichtslosen Aufziehpuppen der letzten beiden Teile sind sie uns allemal. Fantasievoll und ungewöhnlich war Squares Vorzeige-Rollenspiel schon immer, aber leider hat man die Fans in den letzten paar Jahren aus den Augen verloren. Für Rollenspieler der alten Schule hatten Teil *VII* und *VIII* vergleichsweise wenig zu bieten – außer viel oberflächlicher Effekthascherei steckte nicht mehr viel drin in der "schönen neuen *Final Fantasy*-Welt". Resultat: In Heimatland Japan erntete der achte Teil der Serie harsche Kritik. Square hat sich den Ruf der Fans zu Herzen genommen und verwöhnt jetzt endlich wieder mit Tugenden der alten *FF*-Schule – darunter vor allem Interaktion mit der Umwelt, eine packende Story und ausgefeilte Charaktere. Auf unserer Seite seht ihr die ersten Render-Schnipsel: Sämtliche Motive liegen im Netz der Netze bereit – dort haben sie die verantwortlichen Online-Redakteure aus japanischen Magazinen heraus geschnipselt. "Was die können, das können wir schon lange!" dachten wir uns – und luden die Motive ganz frech für euch vom US-Server. Die *FF*-Kenner unter euch freuen sich schon auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten: Dem possierlichen kleinen Kerl (ja genau – die Vogelscheuche ist gemeint) seid ihr in vielen Episoden der Reihe begegnet – zuletzt im Strategie-Ableger *Final Fantasy Tactics* und im Fantay-Fun-Racer *Chocobo Racing*. Ist er nicht süß? ■



## PC-Link für Dreamcast

Segas Virtual Memory (VM) überzeugt zwar mit LC-Bildschirm und Minispielen, die Speicherkapazität von 128 KByte ist jedoch kümmerlich. Wäre es nicht praktisch, ungenützte Spielstände auf die PC-Festplatte auszulagern (à la PlayStation-DexDrive) oder Spielstände per Internet zu tauschen? Diese Frage beantwortet Fernosthersteller Ems mit seiner Nexus 16M-MemCard.




Die Nexus-Software speichert alle angezeigten Savegame-Icons als Bitmap-Dateien im Arbeitsordner.




Damit die Kommunikation mit dem PC klappt, stöpselt Ihr Nexus in das Pad eines angeschalteten Dreamcast.

Mit dem Hexeditor bearbeitet ihr eure Spielstände: Legt für alle Fälle Sicherheitskopien an.

VM-Heimentwickler online: Neben Spielen findet ihr massig Tools, Infos und Links zur Programmierung des Sega-Handhelds.

Der Tetris-Clone auf einem VM-Emulator: Auf dem realen VM dürft ihr leider immer nur ein Spiel speichern.




Mit ihren 16 Spielstandseiten verfügt Nexus über 3200 Blöcke bzw. zwei MByte Speicher für Spielstände, Internetlinks und VM-Spiele, wobei das Zubehör auf die fehleranfällige Datenkompression einiger No-Name-MemCards verzichtet. Die Seiten wechselt ihr mit einem externen Schalter am Nexus-Gehäuse. Außerdem besitzt die MemCard eine Schnittstelle, mit der ihr sie via getrennt erhältlichem Linkkabel an den LPT-Druckerport Eures PCs stöpselt. Damit die Übertragung klappt, benötigt Nexus Strom: Deshalb muss die MemCard beim Datenaustausch im Joypad eines angeschalteten Dreamcast stecken. Die passende Übertragungssoftware für den PC findet ihr auf der Ems-Homepage: Klickt nach dem Start auf den Refresh-Button und alle Spielstände der aktuellen Spielstandseite erscheinen samt Icon auf dem Bildschirm. Wer nun in den Win-Explorer wechselt, findet im Nexus-Ordner alle Icons im Bitmap-Format. Per Mausklick speichert Ihr den kompletten Seiteninhalt als MemCard-Image (*.DMC). Einzelne Dateien (*.DCI) könnt ihr in der aktuellen Version (V1.3b) zwar nicht speichern, aber aus Internetseiten importieren. Mit dem eingebauten Hexeditor bearbeitet ihr eure Spielstände. Viele Savegames sind jedoch durch Kontrollsummen ("Checksums") gesichert: Legt vor dem Editieren Sicherheitskopien an.

Die Schnittstelle zum PC hat bereits Heimentwickler angelockt: Seit dem Hongkong-Release im Dezember schart sich um das VM eine weltweite Szene, die ausschließlich mit PC und Nexus 16M operiert. Auf zahlreichen Homepages findet ihr Spielstände jeder Ländernorm sowie Systeminformationen, Foren, Tools und Emulatoren zur Programmierung eigener VM-Spiele. Wer ausgiebig schmökert, entdeckt bereits die ersten Heimentwicklerspiele, einen *Tetris*-Clone und die Raserei *Roadkill*. Daneben bieten einige Datenbanken wie die holländische Spieleseite GameStation neben den Spielständen auch die VM-Minispiele von *Power Stone, Sonic Adventure* & Co. an. Nicht unproblematisch, denn diese VM-Minispiele sind Teil der Dreamcast-Software und unterliegen damit dem Urheberrechtsschutz, der durch eine Kopie verletzt wird. Bei gewöhnlichen VM-Spielen verhindert eine Markierung (Flag) im Programm das Kopieren, die von der Dreamcast-Benutzeroberfläche kontrolliert wird. Bei den Internet-Spielen wurde dieser Kopierschutz jedoch entfernt. Sega behält das bunte Treiben im Auge, duldet jedoch vorerst die Verbreitung von VM-Spielen per Internet. ■

### Die fünf wichtigsten VM-Adressen

| Adresse | Sprache | Bemerkung |
|---|---|---|
| www.hkems.com | Englisch | Die Nexus-Homepage versorgt Euch mit Links zu VM-Spielstanddatenbanken. |
| http://rvmu.port5.com/ | Englisch | Auf der Heimentwicklerseite findet Ihr Infos, Links und Entwicklertools für die VM-Programmierung. |
| http://www.indigo99.freeserve.co.uk/ | Englisch | Die europäischen Spielstände von Dreamsaves UK downloadet Ihr wahlweise direkt mit dem Dreamcast. |
| http://gs.sega-zone.com/ | Holländisch | Die GameStation versorgt Euch mit Spielständen für jede Ländernorm. |
| www.booyaka.com | Englisch | Booyaka besitzt ein gut besuchtes VM-Entwicklerforum, Tools und Heimentwicklerspiele. |

| Name | Nexus 16M |
|---|---|
| Produkt | Memory Card |
| System | Dreamcast |
| Hersteller | Ems |
| Bezugsquelle | www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132 |
| Preis | ca. 100,- DM |

| Name | Nexus-Kabel |
|---|---|
| Produkt | Linkkabel |
| System | Dreamcast |
| Hersteller | Ems |
| Bezugsquelle | www.hongkongfun.de oder Tel. 07458/455132 |
| Preis | ca. 10,- DM |




# Galerians

**Psycho-Kid auf Abwegen: Rion ist jung, Rion ist paronormal begabt – und Rion ist stinksauer. Das Manga-Mastermind läuft Amok – und zeigt seinen Gefängnisaufsehern, wo der übersinnliche Hammer hängt!**

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Crave |
| Entwickler | ASCII |
| Erhältlich ab | Mai |
| Preis | ca. 99,- DM |




Igitt! Dorothys Schergen haben das Hotelpersonal erledigt – eine Blutspur vor dem Büro verrät's. Hinter der Tür findet ihr den Diensthabenden – im Waschebecken zusammengefaltet und blutüberströmt.

Kennt ihr dieses Gefühl auch? Wenn der ganze Körper kribbelt, das Blut in den Ohren rauscht und ihr glaubt, euch platzt jeden Moment der Schädel? Fein: Dann habt ihr entweder Bluthochdruck... oder ihr habt ein Problem mit eurem Körpermagnetismus (gemeint ist das magnetische Feld, das jeden Körper umgibt). Jetzt stellt euch vor, ihr habt die gleichen Kopfschmerzen jeden Tag – dann wißt ihr ziemlich genau, wie sich *Galerians*-Held Rion fühlt. Damit der Manga-Teenager nicht durchdreht, müssen ihn seine Aufseher mit übersinnlichen Blockern vollpumpen – Drogen, die verhindern sollen, daß sich Rions Gehirn Bröckchen für Bröckchen über den Fußboden verteilt. Nur leider hat Blondie allmählich die Nase voll: Weißkittel, Krankenhausgeruch und Psycho-Drogen mag der Junge nicht mehr sehen – Rion will endlich frische Luft schnappen! Für ein Mastermind wie euren *Galerians*-Helden kein Problem: Rion sprengt seine Fesseln, klatscht seine Aufseher mit einer psychischen Druckwelle gegen die nächste Wand (hat jetzt eine schicken roten Anstrich) und versetzt den ganzen Krankenhauskomplex in helle Aufruhr. Und damit euer Teenager auf seinem Weg nach draußen ordentlich zu tun hat, beschäftigt ihn Nippon-Entwickler ASCII unterwegs mit hausmännischer *Resident Evil*-Kost: Rion sucht sich seinen Weg in die Freiheit durch vorgerenderte Laboratorien, klinisch weiße Korridore und sterile Stahlkomplexe – den Krankenhaus-Look des Jahres 2522. Passiert Rion eine unsichtbare Grenze, gibt's wie im Capcom-Vorbild einen dramaturgischen Kamerawechsel: Von einer Sekunde zur anderen beobachtet ihr euren 3D-Teenager aus einem anderen Blickwinkel – und sondiert die Lage auf's Neue. Und bloß nichts übersehen: Da wollen Türen geöffnet, Sicherheitsschlösser geknackt und jede Menge Gegenstände aufgelesen werden. Leztere erkennt ihr übrigens nur selten auf Distanz: Stattdessen lauft ihr wie die *Resident Evil*-Akteure jeden Krankenhaus-Millimeter einzeln ab, beansprucht den Action-Button jede Sekunde auf's Neue (verrät euch, ob's was zum Auflesen gibt) und hofft dabei auf eine Entdeckung. Schlüssel, Code-Karten und gravierte Quader laden zur Interaktion mit der starren Umgebung ein, mit Drogen und Medikamenten möbelt Rion seine übersinnlichen Fähigkeiten auf. Wo die Redfield-Geschwister ihre Gegner mit Projektilen durchlöchern, wehrt sich Rion auf paranormaler Ebene – und statt Patronenschächtelchen liest das Manga-Kid Glasphiolen mit bunter Flüssigkeit oder schlichte Pillen ein: Drei unterschiedliche Substanzen versorgen drei unterschiedliche Geistesfähigkeiten mit Energie (über das Objekt-Menü wird beliebig gewechselt), die Wunderpille Delmeteor verhindert einen paranormalen Energiestau (damit euch nicht die Rübe platzt) und "Recovery Capsules" füllen den angeschlagenen Hitpoint-Balken wieder auf. Was nach Einsatz eurer Psi-Talente folgt, erinnert – wenigstens im ersten Spieldrittel – eher an eine Hinrichtung als an einen Kampf: Ihr wartet bis Weißkittel, Aufseher oder Psi-Späher (merke: Das Opfer) in Reichweite kommen, ladet in der Zwischenzeit mit R1 einen roten Energiekreisel und setzt dann mit dem Action-Button alle Kräfte schlagartig frei

**>> "Innovativ." – damit sind die Galerians kurz und treffend charakterisiert. <<**



Aua! Rion verpaßt sich eine Dosis PSI-Drogen – und das Dual-Shock-Pad rüttelt dezent.



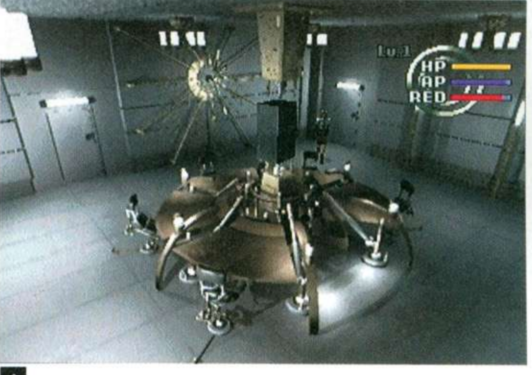
Hübsch und gefährlich: Boss-Charakter Rita führt ihr Mutanten-Corps ins Hotel – und Rion ist ihr Opfer!



Fast wie bei Robert daheim: Überflüssigen Krempel hat dieser Hotelgast auf's Örtchen ausgelagert.

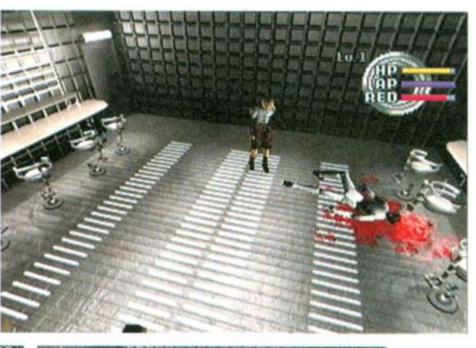
– je nach injizierter Droge entweder als telekinetischer "Rammbock" (der Gegner wird nach hinten geschleudert), als Feuerstoß (Stichwort: menschliche Fackel) oder als Levitations-Attacke (laßt den Mistkerl durch die Luft zischen, bis ihm schlecht wird). Besonders lustig wird's aber erst, wenn keine Delmeteor-Kapsel mehr im Tragebeutel liegt – und euch die AP ausgegangen sind: Denn dann kann Rion seine paranormalen Energien nicht mehr unter Kontrolle halten – allenthalben schießen Stromstöße und Energieblitze durch den Teenager-Körper. Jetzt ist Rion zwar langsam wie eine Schnecke (der sonst obligatorische Adventure-Laufschritt ist nicht mehr drin) und Hitpoints verliert ihr auch (und zwar kontinuierlich), aber dafür seid ihr jetzt zehnmal so gefährlich! Kommt ein Gegner so in eure Nähe, platzt dem lebensmüden Burschen der Schädel – und eine rote Blutfontäne schießt über's Render-Parkett. Ein netter Trick übrigens: So lassen sich auch mühelos Feinde erledigen, gegen die ihr sonst kaum eine Chance habt – allen voran schwer gerüstetes Wachpersonal in Vollkörper-Kampfmontur (Minimechs). Von Telekinese und Feuerzauber lassen sich die gepanzerten Burschen nämlich kaum beeindrucken. Gehen euch aber die AP aus, könnt ihr in aller Seelenruhe vor den Blech-Buben aufmarschieren: Kaum seid ihr in Reichweite, klebt das Gehirn eures Opfers an der Helminnenseite – aus und vorbei!

Aber Vorsicht: Ganz so leichtes Spiel habt ihr nicht immer. Ist Euer Widersacher wie ihr übersinnlich begabt, sieht die Sache gleich anders aus: Denn dann werdet ihr schon auf Entfernung attackiert. Wer sich da nicht beizeiten taktisch klug positioniert, hat schnell ausgespielt – und wer schon vorher, der ist so langsam, daß er förmlich auf dem Präsentierteller steht.



Hier läßt sich's aushalten! Im Büro von Klinik-Chef Lem sammelt Rion einen gravierten Quader ein: Nur wer alle vier hat, kann das Krankenhaus verlassen!

Wer den Krankenhaus-Komplex lebend verlassen will (und nicht in der Kiste), der geht mit seinen Vorräten vorsichtig um – und auch lieber mal einem Kampf aus dem Weg: Noch wichtiger als Munition und Heilkräuter in *Resident Evil* ist hier die Antidroge Delmeteor. Ist euch das Wundermittel ausgegangen, habt ihr ein echtes Problem: Rion setzt seine übersinnliche Gabe nämlich nicht nur im Kampf, sondern auch als Spürsinn ein. Einfach den PSI-Button drücken – dann werden verschlossene Türen gefügig, schweben Gegenstände durch die Luft oder verrät euch ein Bildhinweis, wo ihr den nächsten Gegenstand findet – Rions Macht ist mannigfaltig einsetzbar, kostet aber reichlich astrale Punkte. Und sind die mal ausgegangen – na dann, gute Nacht! Die Welt von 2522 ist lebensfeindlicher als je zuvor – und Rion ganz auf sich allein gestellt: Sein Gedächtnis hat euer Teenager an die Macht der Psi-Drogen verloren – mehr als ein paar Erinnerungsfetzen an Vati, Mutti und Schwesterlein sind nicht mehr drin im Manga-Hirn. Also: Strengt euch an, haltet mit euren Vorräten Haus– und findet Spielabschnitt für Spielabschnitt alles über Rions Vergangenheit heraus. Und das dauert: Bis Rion bescheid weiß, muß er allerlei unterschiedliche Handlungsschauplätze erforschen – vom Krankenhaus bis zum heruntergekommenen Hotel – und die erstrecken sich immerhin über drei CDs. Außerdem: Rions Gegner schlafen nicht. Computer-Überfeind Dorothy schickt außer Mutanten und Psi-Kämpfern auch ihre Endgegner-Garde ins



Kämpft für sein Leben gern: Gegner wie das Krankenhauspersonal oder die Security-Mechs erledigt ihr mit Feuerstößen oder Energieschüben. Überlädt Euer AP-Balken, geht's noch leichter: Dann platzen die Köpfe wie überreife Melonen – und es gibt eine Riesensauerei!





Die Menüs im Überblick: Mit der Start-Taste ruft Ihr das Objekt-Menü auf (unten), via Select blendet Ihr die Karte ein (oben links).

Gefecht: Birdman, Rita, Rainheart und Co. wollen euch ans paranormale Leder, sind von Kopf bis Fuß mit Psi-Drogen vollgepumpt – und fordern euch am Level-Ende heraus. Aber keine Sorge: Als Belohnung gibt's jeweils ein schickes Renderfilmchen – eins von vielen, mit denen ASCII ihren finsteren Plot weiterspinnen und Rion wieder etwas mehr erfährt... mehr über seine Vergangenheit . ■

## fun meint:

**"Innovativ." – damit sind die Galerians kurz und treffend charakterisiert. Allerdings heißt "innovativ" noch lange nicht "gut" – und so präsentiert uns ASCII frei nach dem Motto "Operation gelungen, Patient leidet!" einen erfrischenden Adventure-Mix, der unter fiesen Kinderkrankheiten leidet: So sind Rions Psi-Fähigkeiten zwar eine willkommene Abwechslung zur gewohnten Zombie-Ballerei, aber unter dem Strich sind's nur mickerige drei Waffen – im Vergleich zum riesigen *Resident Evil*-Arsenal also reichlich mager! So ist's letztendlich die clevere Kombination aus Energie-Balance, Drogeninjektion und Psi-Einsatz, die den besonderen Reiz hinter Galerians ausmacht: Wer *Akira* mochte, der wird seine helle Freude dran haben – denn Atmosphäre hat Craves "Psi-Adventure" wie kaum ein anderer Genre-Vertreter. Sphärische Klänge (deutlich von Science-Fiction-Klamotten aus den 40ern inspiriert), düstere Hymnen und allenthalben eine fesche Render-Sequenz: *Galerians* hat Charme – nur wird der leider nicht zeitgemäß präsentiert. Außer den rasant geschnittenen Zwischenfilmen wird optisch nicht viel geboten: Die sterilen Hintergründe sind zweckmäßig bis dezent, die polygonalen Gliederpuppen schlichtweg peinlich. Fazit: Ein paar Psi-Talente mehr und ein paar grafische Mucken weniger, dann hätten wir eine "9" springen lassen!"**




1 Spieler

Memory Card 1 Block

Texte eglisch

Sprachausgabe englisch

Für Fortgeschrittene



| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Activision |
| Entwickler | Matrix Software |
| Erhältlich ab | sofort (US), Juni (D) |
| Preis | ca. 129,- DM |



# Alundra 2

**Damit die Köpfe wieder qualmen: Das kniffligste PlayStation-Adventure geht in die zweite Runde...**

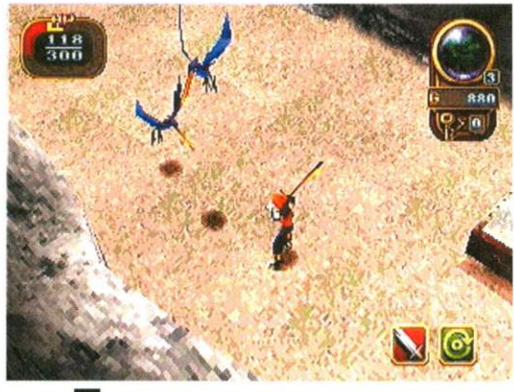





In die Enge getrieben: Die Endgegner sind nur mit der richtigen Taktik zu bezwingen - hier kriegt es Flint mit einem riesigen Stier zu tun...

Erinnert ihr euch noch? Wuschelmähne, spitze Ohren und Riesengaloschen - so sah er aus, der Held, der die Welt retten sollte: Alundra. Wie Genre-Vorbild Link turnte der agile Jungspund vor zwei Jahren durch grüne Wälder, erforschte muffige Dungeons und löste knackige Rätsel - und eben letztere blieben uns am besten im Gedächtnis. Kein Wunder - die Puzzleeinlagen des Matrix-Machwerks waren dermaßen fordernd, dass unbedarfte Abenteurer schnell die Flinte ins Korn warfen - nur die ehrgeizigsten unter euch konnten den kecken Alundra bis zum Spielziel führen. Nun ist die Fortsetzung erschienen - doch mit dem Vorgänger hat das Produkt (abgesehen vom Titel) nur noch herzlich wenig gemeinsam. Von antiquierter Bitmap-Kulisse hat man sich verabschiedet - neuerdings wird in 32-Bit-gemäßem Polygon-Gewand geforscht. Und Titelheld Alundra? Auch der fiel der Schere zum Opfer - eine kleine Pause hat er sich nach den Eskapaden in Teil 1 ja auch verdient... Der neue Held ist aber nicht minder fesch: Ihr übernehmt die Kontrolle des jugendlichen Flint. Der Bursche hat im Kindesalter seine Mutter verloren - sie wurde von Piraten getötet. Klar, dass der Knabe nach Rache sinnt - und sich auf Piratenjagd begibt. Doch müßt ihr euer Abenteuer nicht alleine bestehen: Schon bald trefft ihr die süße Prinzessin Alexia - sie steht euch ständig mit Rat und Tat zur Seite. Wie sich jedoch schon bald herausstellt, sind die Zusammenhänge im Königreich Varuna weitaus verzwickter als es zunächst den Anschein hat - neben den kriminellen Piraten wird das Land noch von einer viel gefährlicheren Macht heimgesucht. Der üble Magier Mephisto verwandelt Mensch und Vieh nach Gutdünken in gefährliche Maschinerien: Zauber genügt, und schon wird aus ehemals eigenständigem Leben willenloses Sklavenfleisch - so gefällt's dem alten Hexer!! Dass das nicht angehen kann, ist klar: Also Schwert gezückt, Item-Sack geschnürt und losgefetzt! Ihr durchforstet Länder und Kerker, meuchelt munter Monster, aktiviert Schalter, verschiebt Blöcke und regeneriert mit den obligatorischen Heilkräutern bei Bedarf eure Kräfte. Sammelt ihr zudem genügend Puzzleteile (sind meist gut versteckt) und bringt sie zum ominösen Lord Jeehan, lehrt euch der Alte durchschlagskräftige Combo-Attacken. Außerdem macht ihr euch mit speziellen Elementar-Ringen die Mächte der Vier Elemente zu eigen - dann kann ja nichts mehr schief gehen... ■

**>> Der Sprung in die dritte Dimension ist geglückt und hat dem Spielprinzip nicht wirklich geschadet. <<**



Von wegen Strandidylle... Wenn ihr nicht aufpasst, stürzen sich die garstigen Vögel mit Gekreische auf euch!

## Info:

**Alundra**
(Test in fun 03/98, Wertung: 9 von 10 - aufgewertet)



Action-Adventure-Freunde haben sich bereits 1998 mit *Alundra* "herumgeschlagen". Die knackigen Rätsel bereiteten selbst ausgebufften Genre-Profis Kopfzerbrechen. Trotzdem war's hervorragend designt und bot selbst gewieften Spielern über 50 Stunden Spielspaß - wer Action-Adventures mag, kommt an dem stark *Zelda*-inspirierten Titel nicht vorbei!





Jetzt aber schnell! Wenn ihr euch nicht beeilt, wird Flint von der gigantischen Steinkugel überrollt.

## fun meint:

"*Alundra 2* überrascht zunächst mit seinem außergewöhnlichen Humor - vor allem das Piratentrio ist in seiner Tolpatschigkeit kaum zu überbieten und sorgt für den einen oder anderen Schmunzler. Der Sprung in die dritte Dimension ist jedenfalls geglückt und hat dem Spielprinzip nicht wirklich geschadet - dafür wirkt der zweite Streich von Entwickler Matrix aber ein wenig träge. So will die Steuerung auch nach mehreren Spielstunden nicht so recht in Fleisch und Blut übergehen - ihr habt zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, den guten Flint intuitiv durch's Fantasy-Terrain zu steuern. Ansonsten gibt's viel Gewohntes: Monster kloppen, Kisten öffnen, Smalltalk führen, in Städten einkaufen und ab ins nächste Dungeon - auf Dauer etwas eintönig. Trotzdem: Wer *Alundra* mochte, wird sich auch mit dem zweiten Teil anfreunden - auch wenn's eigentlich nur noch wenig mit dem Erstling zu tun hat. Immerhin dürft ihr immer noch reichlich Rätsel lösen, und extra für den amerikanischen Markt wurde sogar ein Easy-Mode integriert - so haben auch Genre-Neulinge eine reelle Chance, Flints Abenteuer zu bestehen. Fans sehen sich den Titel auf alle Fälle mal an - denn Charme hat *Alundra 2*..."

1 Spieler | Memory Card 1 Block | Analog | Dual Shock | Texte englisch | Sprachausgabe englisch | Für Fortgeschrittene & Profis




TEL 0700 70 77 77 00
ACME ONLINE AUKTION
VERSTEIGERE DEINE SPIELE!
TEILNAHME KOSTENLOS
WWW.ACMEONLINE.DE
ACME the game company





# Deception III: Dark Delusion

**Wer anderen eine Grube gräbt: Ein fieser Monarch will eure Heldin in den Kerker sperren.... aber so leicht lässt sich die findige Tecmo-Hexe nicht einsperren!**

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Anbieter | Tecmo |
| Entwickler | Tecmo |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 119,- DM |




Treffer! Ihr habt die gegnerische Magierin mit einem "Volt Rock" (aus eigener Entwicklung) erschlagen.




Hält ganz schön was aus: Die gegnerischen Gruppenführer sind clever – und hitpoint-gestählt. Steinschlag und Elektroschock stecken die locker weg!




"Know your foe!" Tecmo macht's euch einfach: Vor der nächsten Mission studiert ihr in aller Seelenruhe die gegnerischen Charakterblätter.

Tecmos "Dungeon Keeper" geht in die dritte Runde: Diesmal ist es die süße Reina, die ihre dreidimensionalen Feinde mit viel List und teuflischer Tücke in die Falle lockt. Wie ihre beiden Vorgänger ist das Manga-Mädel eigentlich eine vollblütige Adventure-Heldin – aber anstatt ihre Feinde mit Schwert und Zauberspruch ins Fantasy-Nirvana zu schicken, führt die kleine Hexe ihre Gegner regelrecht an der Nase herum – und kopfüber in fiese Fallen hinein. Nach der Flucht aus dem Kerker eines machthungrigen Monarchen verbarrikadiert sich Reina in einem baufälligen Spukschloss: Das ist vom Kellergewölbe bis zum Dachfirst mit tödlichen Schutzvorrichtungen gespickt und für eure Heldin so die perfekte Umgebung, um ihr magisches Talent zu entdecken! Denn die zarte 17jährige kann Fallen stellen wie keine Zweite – und das mit einer simplen Handbewegung! Einfach mal kurz mit dem kleinen Finger gewedelt – und schon entlädt sich über dem Eindringling eine Gesteinslawine. Reinas Fallenarsenal reicht von herabfallenden Felsblöcken (gibt gutes Knochenmehl) über das allseits beliebte Fallbeil (für handliche Happen) und Fallgruben (unten gibt's lecker Gehacktes) bis hin zur gemeinen Bärenfalle. Die spielerische Ausführung ist simpel: Ihr steuert Reina wie jede x-beliebige Adventure-Heldin durchs 3D-Gemäuer, sondiert via Übersichtskarte die Feindbewegungen – und schaltet bei Bedarf in den Fallenbildschirm um. Hier könnt ihr nicht nur genaue Lage und Funktionsweise aller bereits installierten Fallen ausmachen, sondern vor allen Dingen eure eigenen Vorrichtungen auf einem Drahtgitter-Grundriss plazieren. Unterschieden werden die über 2000 unterschiedlichen Trick- und Magie-Mechanismen nach drei Kategorien: "Ceiling" bezeichnet alles, was an der Decke baumelt und irgendwie wieder runterkommt, "Floor"-Fallen werden im Fußboden installiert und "Wall-Traps" an den Wänden montiert. Einmal postiert, werden eure "Babies" in Echtzeit aktiviert – und zwar streng nach Farbcode. Klartext: Ihr verlasst den "Montage"-Screen wieder, lockt eure Gegner zur nächsten Vorrichtung – und hat euer Feind den Wirkungsradius von "Mega Rock" & Co. passiert, wird der entsprechende Button gedrückt. Wann ihr welchen Knopf drückt, verrät ein farbiger (und für die Feinde unsichtbarer) Schimmer: Der Lichterkranz ist entweder rot ("Wall"), grün ("Ceiling") oder blau ("Floor") und blinkt genau dort auf, wo die Falle postiert ist. Also: Den richtigen Augenblick abpassen, Button drücken – und ZACK, wieder ein paar Hitpoints weniger für den Eindringling! ■




"Was darf's denn sein? Lava-Speier oder elektrische Stühle? Wir haben für jeden Geschmack etwas!" Das Schloss ist auch ohne euer Zutun fallengespickt: Oft genügt ein simpler Schalterdruck, um die Mechanismen in Gang zu bringen.




Übersichtlich: Ihr blendet mit dem Kreis-Button den isometrischen Gebäude-Grundriss ein – und platziert dann auf Knopfdruck Steinschlag oder Pfeilschleuder.

## fun meint:

„Vom fallenstellenden Schlossherrn zur flüchtigen Hexe – von der japanischen *Dungeon-Keeper*-Alternative zum verkappten Action-Adventure: Das Gesicht von Tecmos *Deception*-Reihe hat sich ganz schön gewandelt. Leider gibt's zur schönen neuen Story noch immer die alten Fehler: So leidet die Kombination der – an sich ausgeklügelten – Fallen zu sehr unter der allgemeinen Hektik. Auch das Zusammenspiel von Taktik und Timing will nicht so recht funktionieren: Meistens ist der Wirkungsradius der Mechanismen zu klein – und die Cleverness der Feinde zu groß. Die Mistkerle wollen euch einfach nicht in die Falle gehen – es sei denn, ihr sucht euch den perfekten Platz aus und lasst ihnen gar keine andere Wahl. Weil solche Parade-Plätze aber ziemlich rar sind, spielt sich die Jagd immer in den selben drei Räumen ab: Spaßig – aber auf Dauer ein bisschen eintönig. Genial dagegen die Neuerungen in Sachen Physik und Fallenbau: Macht aus einem normalen "Mega Rock" einen "Volt Rock" – und setzt dann einen Wasserlauf damit unter Strom!"

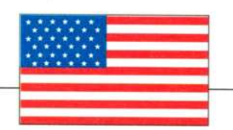



1 Spieler

Memory Card 1 Block

Texte englisch

Für Fortgeschrittene & Profis








# Front Mission 3

Hi-Score

**Invasion der Blechköpfe: Nach Jahren erreicht endlich wieder eine "Front Mission"-Episode die westliche Welt. Strategie-Fans stehen rosige Zeiten bevor!**

| Genre | Strategie |
|---|---|
| Anbieter | Square / Electronic Arts L.L.C. |
| Entwickler | Squaresoft |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 159,-- (USA Import) |

➔ Dickes Rohr, Alter! Die Rail-Gun macht Kleinholz aus vorlauten Mechs.







↑ Burn, baby, burn! Unser Gegner ist gleich Feuer und Flamme...

← Gotcha! Jetzt seid ihr nur noch einen Button-Druck von einer herrlichen Explosion entfernt.

Kleine Ursache, grosse Wirkung: Eigentlich wollte Test-Pilot Kazuki Takemura nur einige Mech-Roboter bei der Yokosuka-Base abliefern. Doch als er und sein Freund Ryogo auf dem Stützpunkt eintreffen, kommt es zu einer gewaltigen Explosion. Ehe sie sich versehen, werden die beiden als vermeintliche Terroristen zu unrecht verdächtigt. Zusammen mit Emma Klamsky, die sie auf dem Stützpunkt kennenlernen, flüchten sie und beginnen ein Abenteuer, das sie in zahllose Kämpfe rund um den Erdball verwickeln wird. In Squaresoft's Strategiespiel dürft Ihr Euch in rundenbasierten Kämpfen mit dem Computer messen. Im Mittelpunkt stehen dabei die Wanzer, haushohe Mechroboter, die mit den neuesten Waffensystemen des Jahres 2112 ausgerüstet sind. Neben Waffen für den Nahkampf gibt's auch Kriegsmaterial für den Angriff auf Distanz. Wer auf "Nummer Sicher" gehen will, feuert zielsuchende Raketen ab, die mit ihrer hohen Reichweite fast über die halbe Karte fliegen. Schäden werden auf Körperpartien der Wanzer verteilt: Ist der linke Arm des Wanzers zerstört, könnt Ihr noch weiterkämpfen, ein Totalschaden am Rumpf dagegen bedeuet das "Aus". Eure Piloten dürfen ihre Maschinen sogar verlassen: Als Miniatur stehen sie neben dem leeren Koloss, greifen den Gegner an oder entern einen anderen leerstehenden Wanzer. Mit dramaturgisch geschickten Kameraeinstellungen werden die Gefechte dann besonders packend in Szene gesetzt.

Ist das Gefecht vorbei, wird erst einmal Lagebesprechung gehalten: Die Team-Mitglieder tauschen sich in umfangreichen Dialogsequenzen aus und spinnen so den Science-Fiction-Plot weiter.

Danach geht's in den örtlichen Shop: Mit dem im Kampf verdienten Geld könnt ihr euren Wanzer hier tüchtig aufrüsten. Raketenwerfer, Shotgun, Maschinengewehr, Schutzschilde und Schlagstöcke warten nur darauf, am Mech montiert und auf den nächstbesten Feind abgefeuert zu werden. Euer Wanzer ist dabei in die Bereiche Arme, Beine, Rumpf, Hände und Schultern unterteilt, für die es jeweils eine individuelle Ausrüstung gibt. Eine Neuerung zum Vorgänger ist das "Network"-System: Ihr surft auf der Suche nach Informationen durch ein simuliertes Internet – egal, ob ihr's dabei auf die Homepages von Regierungen, Firmen oder anderen Einrichtungen abgesehen habt, das "FWW" ist komplex und nur so mit interessanten Infos gespickt. In einem simulierten Internet surft Ihr auf der Suche nach Informationen durch das Netz. Seien es Homepages von Regierungen, Firmen oder anderen Einrichtungen, in der virtuellen Welt warten zahlreichen Infos darauf, von Euch entdeckt zu werden. Auch Eure Email solltet Ihr regelmässig checken: So melden sich mal anonyme Hacker zu Wort, die Euch bereitwillig Passwörter für geschüzte Internet-Seiten oder Anleitungen zum Hacken verraten. Auch Eure Team-Mitglieder sowie andere Charaktere kontaktieren Euch per E-Mail und erwarten meistens sogar eine Antwort. ■

>> *Die umfangreichen Ausrüstungskriterien beim Waffenkauf lassen die Herzen von Hardcore-Strategen höher schlagen.* <<

## fun meint:

**"*Front Mission 3* wird nicht nur treue Fans der legendären Serie, sondern auch Strategie-Freaks begeistern. Das Kampfsystem ist durchdacht und besticht mit einem hohen Bedienungskomfort. In atemberaubenden Kampfszenen schlagen sich Eure Wanzer die Köpfe ein. Die umfangreichen Ausrüstungskriterien beim Waffenkauf lassen die Herzen von Hardcore-Strategen höher schlagen. Die "Roboter-Werkstatt" ist zwar komplex, aber nicht kompliziert: Bereits nach kurzer Zeit seid Ihr mit Wagtail 2, Wanzerfaust, MK9 Sniper & Co. bestens vertraut. Hervorragend wird die Internet-Welt in *Front Mission 3* simuliert: Auf etlichen Homepages werden viele Details zur Story verraten. Sogar Downloads von Verschlüsselungsprogrammen und Desktops sind möglich. Ein Email-System rundet diese einfache, aber geniale Idee positiv ab. Allerdings sollte man sich in den Datenströmen nicht verirren: Wie im wahren Leben lauern auch in Squaresofts Netzwerk viele unnütze Informationen, die eher zur Verwirrung beitragen. Umfangreich, tiefgehend und spannend: *Front Mission 3* darf sich kein Strategie-Fan entgehen lassen."**

| Wertung | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Handling | 8 |
| Sound | 7 |
| Spieldesign | 9 |
| Spielspass | 10 |

1 Spieler

Memory Card 2-6 Blöcke

Dual Shock

Texte englisch

Für Fortgeschrittene

Dreamcast

# Dance Dance Revolution 2nd Mix

**_Alle Wochenend-Machos und Hobby-Gigolos aufgepasst! Trainiert wird jetzt am heimischen Dreamcast ... damit ihr euch in der örtlichen Dorfdisco nicht komplett zum Trottel macht!_**







Das ist 'ne Auswahl! Über drei Dutzend Songs warten darauf, euch so richtig einzuheizen.

Da wackelt der Afro – wir schütteln eine 106er-Kombo aus den Beinen...

| Genre | Bemani |
|---|---|
| Anbieter | Konami |
| Entwickler | Konami |
| Erhältlich ab | sofort |
| Preis | ca. 130,- DM |




Gibt es einen Sampler, auf dem sich kein Lied von Captain Jack befindet?

Und nochmal Bemani! Diesen Monat gab's für die tapfere fun-Crew gleich eine Extraportion Fitness, denn neben ausdauernden *drumMania*-Sessions und auslaugenden *Stepping-Selection*-Einlagen hat es (Import-Profi www.liksang.com sei Dank!) auch noch der Konami-Hit *Dance Dance Revolution* rechtzeitig zur Mai-Ausgabe in die Redaktion geschafft. Das bedeutete für uns natürlich wieder einmal: Auf die Matten ... fertig ... los!

Denn wie schon bei *Stepping Selection* ist auch hier der Name Programm – ohne schwungvolle Tanzeinlagen ist in der virtuellen Disco kein Blumentopf zu gewinnen. Im Gegensatz zum Jaleco-Hit blickt ihr hier jedoch nicht auf ablaufende Musikvideos, sondern auf euer (sehr grob gestaltetes) polygonales Alter-Ego, das die (unsichtbare) Zuschauer-Meute euren Controller-Künsten entsprechend anheizt. Ob ihr nach dem Auftritt von Disco-Groupies umlagert oder unter Buh-Rufen von der Bühne gejagt werdet, hängt also wieder mal ganz alleine von euch ab. Wie in Bemani-Titeln üblich, scrollen vom unteren Bildschirmrand vier unterschiedliche Pfeil-Icons auf eine Markierung zu – haben sie diese erreicht, müsst ihr die Richtungsangaben auf der Tanzmatte (bzw. dem Controller) nach"spielen". Was sich anfangs einfach anhört ... und sich ebenso einfach spielt ... wird spätestens bei Songs der "4-Fuß"-Kategorie bullenschwer! Schnelle Soli, Richtungswechsel im Millisekunden-Takt und fordernde Schritt-Kombos – da rast die Pumpe und qualmen die Sokken! Doch so lustig und motivierend das Herumgehopse auf der Konami-Matte auch ist, spätestens wenn eure Beine die ersten seltsamen Geräusche von sich geben, solltet ihr eine kurze Verschnaufpause einlegen ... oder auf den Dreamcast-Controller umsteigen. Das ist zwar nur halb so lustig – aber dafür auch nur halb so anstrengend: Die vier Richtungsangaben können (entweder durch Drücken der vier Controller-Buttons oder per Steuerkreuz) viel schneller und intuitiver eingegeben werden.

**_>> Wäre da nicht die süße Vortänzerin, gäb's nun überhaupt keinen Grund mehr, zur Aerobic-Stunde zu gehen... <<_**

In puncto Ausstattung hat sich Konami wahrlich nicht lumpen lassen: 40 (!) allesamt sehr gute Disco-Tracks (absoluter Redaktions-Favorit: Der Remix von "Kung Fu Fighting"), coole Spielmodi (u.a. ein Edit- und Endlos-Modus) und viele versteckte Goodies, die sich erst nach besonders gelungenen Vorstellungen freischalten (z.B. neue Tänzer und diverse Cheats) – für Langzeitmotivation ist gesorgt! ■

Im Edit-Modus werkelt ihr an eurer eigenen Choreographie.




## fun meint:

**"Wow! Einfach nur stark, was Konami alles auf die GD gepackt hat! Ganze 40 Remixe bekannter Songs – in brillanter Qualität ... dazu würden wir auch in der Würzburger CyPress-Stammdisco "Airport" abtanzen! Selbst wenn ihr jedes der Stücke im Schlaf beherrscht – ihr werdet euch immer wieder dabei ertappen, wie ihr die GD aus dem heimischen Spielearchiv kramt und eine kleine Runde auf der Konami-Matte hinlegt.**

**Leider gibt es trotz (dürftiger) 3D-Grafik nur wenig Interaktion mit eurem Tänzer – da bieten euch Titel wie _Bust-A-Groove_ wesentlich mehr Identifikation mit eurem digitalen Ebenbild. Vergleicht man _Dance Dance Revolution_ mit der Bemani-Konkurrenz, fällt besonders der sehr gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrad auf. Wo ihr bei _Beatmania_ schon nach den ersten paar Stücken ins DJ-Pult gebissen habt, habt ihr in Konamis Tanzspektakel eine große Anfänger-Auswahl. Freigespielte Goodies wie drei zusätzliche Schwierigkeitsmodi sorgen dabei für einen ungemein hohen Replay-Value ... auch wenn jeder, der den Muskelkater-Song "Love this Feelin'" mit der Einstellung "Maniac" beendet, wohl nicht mehr von dieser Welt sein kann...**

**Ergo: Wäre da nicht die süße Vortänzerin, gäb's nun überhaupt keinen Grund mehr, zur Aerobic-Stunde zu gehen..."**




- 1-2 Spieler
- VMU 4 Blöcke
- Vibration Pack
- Tanzmatte empfohlen
- Dolby Surround
- Menüs englisch
- Texte japanisch
- Für Anfänger bis Masochisten

Jan Urban



# Tokyo Bus Guide

| Genre | Simulation |
|---|---|
| Anbieter | Fortyfive |
| Entwickler | Fortyfive |
| Erhältlich ab | sofort (NTSC) |
| Preis | ca. 129,- DM |





Für allgemein Umweltbewußte gibt es jetzt das ideale Dreamcast-Spiel! Eure Aufgabe: Bei *Tokyo Bus* Guide übernehmt Ihr die Rolle eines japanischen Busfahrers (inkl. Linksverkehr!) und müßt akkurat nach Fahrplan und allen Verkehrsregeln durch den Großstadtdschungel von Tokio tuckern. Tuckern ist dabei auch genau das richtige Wort, denn Geschwindigkeiten über 30 km/h sind selten - die magische 60 km/h-Marke überschreitet ihr erst gar nicht. Insgesamt verseht Ihr Eure Schicht auf drei verschiedenen Linien, die jeweils in nochmals drei weitere Strecken unterteilt sind. Dabei schleicht Ihr nicht nur durch enge Häuserschluchten, vorbei an drängelnden "Japano"-Kleinwagen, Fußgängern etc., sondern fahrt ab und an auch mal in Vororte der Mega-Metropole. Besonders brenzlich wird's, wenn Ihr einige der folgenden Regeln mißachtet: So darf auf keinen Fall ohne vorheriges Blinken die Spur gewechselt, ein Bahnübergang zu schnell überfahren, zu ruppig angefahren oder gar ein Auffahrunfall produziert werden. Dummerweise habt ihr nicht nur mit den Verkehrsbestimmungen zu kämpfen – auch jede Menge japanischer Text macht euch das Leben schwer... wer keine Kenji-Zeichen beherrscht, sieht unter der Busfahrermütze ziemlich alt aus! Für Fahrfehler gibt es Verwarnungen – verursacht Ihr jedoch zu viele Unfälle oder laßt Personen an Haltestellen stehen heißt es schnell "Game Over". Grafisch wäre sicher mehr aus dem Dreamcast rauszuholen gewesen - zwar bewegen sich sowohl der Straßenverkehr als auch die Fußgänger realistisch umher, dennoch fehlt eindeutig etwas "Feinschliff". Besonders Anfänger sollten auf alle Fälle die Finger von diesem Titel lassen: Wer vom hohen Schwierigkeitsgrad nicht abgeschreckt wird, hat mit der heftigen Sprachbarriere zu kämpfen. Freunde von *Densha de GO2*! und anderen fernöstlichen Simulationen werden trotzdem Ihren Spaß an *Tokyo Bus Guide* haben. Die entspannende Musik und die ungewöhnliche Thematik sowie die lebendigen Städte machen das Ganze zu einem interessanten Erlebnis für Genre-Fans. ■








1 Spieler | VGA-Box | Memory-Card | Analog | Vibration-Pack | Texte japanisch | Für Profis

Daniel Johannes

# Gunbird 2

| Genre | Shoot'em-Up |
|---|---|
| Anbieter | Capcom |
| Entwickler | Psikyo |
| Erhältlich ab | sofort (Japan) |
| Preis | ca. 129,- DM |



Erinnert ihr euch noch an den Super Nintendo-Klassiker *Pop'n' Twinbee*? Gut - denn *Gunbird 2* schlägt in genau die gleiche Kerbe. Ihr steuert einen knuffigen Anime-Charakter eurer Wahl vertikal (oder horizontal) durch eine kunterbunte Manga-Szenerie - von knapp bekleideten Schulmädchen über robuste Roboter bis hin zum guten Geist auf einem fliegenden Teppich ist alles vertreten, was albern genug ist. Je nachdem, für welche der abgedrehten Figuren ihr euch entscheidet, verläuft das knallige Luftgefecht unterschiedlich: Die Heroen unterscheiden sich in Schnelligkeit und Angriffsart - doch die Gegner kümmert's herzlich wenig! Die ballern unbeeindruckt auf euch ein - und zwar von allen Seiten. Wird's euch in der hitzigen Ballerei zu stressig und reicht der Standard-Laser nicht mehr aus, um die Feindeshorden in den digitalen Ruhestand zu schicken, habt ihr aber noch ein As im Ärmel: Knopfdruck genügt - und schon scheucht eine gute Fee sämtliche Gegner vom Bildschirm. Wer auf knuddelige Shooter Marke Fernost steht, sieht sich *Gunbird 2* mal an. Innovationen (spielerische wie technische) dürft ihr jedoch nicht erwarten - da hatte schon so mancher 16-Bit-Titel mehr zu bieten... ■








1-2 Spieler | Vibration Pack | Texte japanisch | Für Fortgeschrittene & Profis

# PlayStation 2 -

## Schlechte Nachrichten sind gute Nachrichten.

**Als ich Anfang März in Würzburg war, bot sich mir glücklicherweise die Möglichkeit, Sonys Next-Generation-Konsole in Augenschein zu nehmen. Alle Eindrücke und Gedanken zur Maschine sowie zu Sonys Zukunft habe ich in diesem "Leser für Leser"- Artikel verarbeitet.**

### Der Hype

Eine Woche nach dem Launch waren meine Erwartungen schon durch diverse Internet-Artikel und Berichte von Selbstimporteuren beruhigt worden. Der Grund waren größtenteils verhaltene Reaktionen auf *Ridge Racer V* und das restliche Start-Lineup. Aber was soll's. Der Vorgänger kam ja auch erst mit der Zeit auf Touren. Der Rest der Sony-Story ist bekannt...

### Wer zum...?

**Name:** Raul Topf
**Wohnort:** Berlin
**Alter:** 21
**Beruf:** Zivi
**Hobbies:** Kino, Volleyball
**Konsolen:** MD, SNES, N64, PlayStation
**Was ich mag:** Martin Scorsese, South Park, Helge Schneider
**Was ich nicht mag:** Dass GIGA 5h läuft und Conan nur eine.
**Größter Traum:** Film-Regisseur zu werden
**Die besten Spiele:** Final Fantasy VI, Super Mario 64, Resident Evil, MGS
**Die miesesten Spiele:** Quake, Moorhuhn, Eternal Ring
**Meine Message an alle Zocker:** Jetzt Nintendo-Aktien zeichnen! :)

### Kultiges Design

Vom Monolit-Design war ich schon lange begeistert. Dunkelblau - stilsicher - cool. Meiner Meinung nach das bis dato gelungenste Konsolen-Design überhaupt. Sony verstand sich schon immer auf die 'Verpackung' ihrer Produkte. Eine potenzielle 'Power Machine' sollte so und nicht anders aussehen. Genau das richtige Design, um ältere Käuferregionen anzusprechen und die PS2 als feste Multimedia-Komponente in den Haushalten zu etablieren. Die DVD-Option konnten wir leider nicht nutzen, da keine japanischen Disks zur Verfügung standen. Inzwischen hat sich allerdings herausgestellt, dass die PS2 mit wenigen Handgriffen dazu bewegt werden kann, Code 1-DVDs (Anm. d. Red.: Gemeint sind US-DVDs) wiederzugeben. Aber dazu später mehr. Nette Idee: Die Spiele kommen in den handelsüblichen DVD-Cases daher. Was auch sonst?

### The future of gaming?

Von den ca. acht Start-Titeln ließen allerdings nur zwei Rückschlüsse auf die Hardwarepower zu: *Ridge Racer V* und das erste DVD-Spiel, die japanophile Schlachten-Strategie *Kessen*. *Ridge Racer V* wurde zuerst angetestet und hätte sicher eine Menge Spass gemacht, wenn man es nicht ständig mit dem "Aha. Namcos *Ridge Racer* für die neue Sony-Kiste. Was sagt denn die Grafik...?"-Blick gespielt hätte. Und das habe ich nun mal. Widerstand zwecklos! Am auffälligsten ist dabei das leichte Flirren und die sichtbare Pixelierung in der Bildmitte bzw. an den Streckenbegrenzungen. Dummerweise genau dort, wo man im allgemeinen hinsieht, wenn man Racing Games zockt. Wahrscheinlich hätte mich das nicht so gestört, wenn es Dreamcast noch nicht geben würde. Dort erkennt man Treppenverläufe in der Grafik schließlich nur noch sehr selten. Im direkten Vergleich wirkt die Dreamcast-Grafik um einiges weicher und hochauflösender. Die PS2-Grafik dagegen ist schärfer und weniger verwaschen. Anti-Aliasing (Anm. d. Red.: Weichzeichner) für die Treppeneffekte wird ganz offensichtlich nicht verwendet. Hinzu kommt noch, dass die PS2-Spiele anscheinend kein echtes High-Res bieten, sondern nur in 640 x 240 Pixel, also der sog. "Midres"-Auflösung laufen. Das verstärkt den Treppenkanten-Effekt zusätzlich. Solche Probleme hätte ich bei einer 15 Monate jüngeren Konsole eigentlich nicht erwartet....




Vielleicht sollte man noch erwähnen, dass die Texturen relativ eintönig ausgefallen sind. Der schmale 4Mbyte Texturspeicher scheint sich wirklich zum ernsten Problem zu entwickeln – auch wenn man das anhand der nur dreivierteljährigen Programmierzeit noch nicht genau sagen kann. In Sonys Interesse können wir nur hoffen, dass sich recht bald eine akzeptable Lösung für diesen Design-Lapsus findet. Ansonsten gibt es an *Ridge Racer* nicht viel auszusetzen. Spielbarkeit, Design und Soundtrack sind gewohnt erstklassig geraten und bis auf die erwähnten Punkte ist auch die Grafik durchaus ansehnlich. So bleibt *RRV* erwartungsgemäß ein würdiger Nachfolger der *Ridge Racer*-Serie, krankt aber leider an den Startproblemen der neuen Hardware. Ich würde jedenfalls nicht auf die Idee kommen, mir wegen *Ridge Racer V* eine neue Konsole anzuschaffen. Allerdings bin ich auch kein allzu großer Fan der Serie...

Obwohl nahezu unspielbar, beeindruckt mich *Kessen* grafisch noch am meisten. Das Strategie-Epos wirbelt teilweise über 100 detaillierte Kämpfer inklusive den dazugehörigen Pferden über den Bildschirm. Leider lässt sich besonders am Anfang nicht so genau feststellen, ob es sich bei den betreffenden Ausschnitten um FMVs oder Echtzeit-Grafik handelt. Manche Szenen sehen einfach zu gut aus.... Sollte sich herausstellen, dass doch alles in Echzeit berechnet wurde, würde das meine Meinung über die PS2 wahrscheinlich ordentlich aufwerten.

### Baby, hit me one more time...

Bezeichnenderweise sind es zwei technisch völlig unspektakuläre Spiele, die mir letztendlich am besten gefallen - *Stepping Selection* und *drumMania*. Bei *Stepping Selection* geht es darum, die auf einer Matte aufgedruckten "Buttons" synchron mit den auf dem Bildschirm erscheinenden Vorgaben zu treffen, während im Hintergrund ein Musikvideo läuft. Das führt dann im Optimalfall zu tanzähnlichen Bewegungen. Bei Anfängern wie mir sieht die ganze Sache anfangs allerdings noch ziemlich "unkoordiniert" aus, was aber – fun-Redakteur Simon kann's bezeugen - auch einen nicht zu unterschätzenden Spaßfaktor birgt. Schon nach kurzer Zeit fanden sich sämtliche Redakteure des Hauses (O.P.M., play the PlayStation, fun) bei uns ein – und ein Ausdruck des Lächelns und der Neugierde legte sich auf jedermanns Gesicht.

Ein gewisser Herr Gemeinhardt (Anm. d. Red.: play the PlayStation-Redakteur), behauptete sogar allen Ernstes, dass er sich wegen diesem Spiel eine PS2 zulegen wird. Was soll man dazu sagen? - Der Mann hat Recht! Gleiches gilt für das nicht weniger geniale *drumMania*. Wie der Name schon vermuten lässt, geht es darum, mit einem drum- und gitarreähnlichen Controller (im Idealfall zu zweit oder




zu dritt) zu den Vorgaben auf dem Screen abzurocken. Wer bisher gedacht hat, Videospieler müssten beim Zocken immer diese beunruhigend ernsthaften und abwesenden Gesichter machen, wird hier eines besseren belehrt. *Stepping Selection* und *drumMania* sind eine definitive Aufwertung für jede Party und man kann Sony nur auf Knien bitten, diese PS2-Killer-Games nach Europa zu bringen. Bitte, Sony: Stellt Automaten in Schulen, Freizeitzentren, Kaufhäusern und Altersheimen auf. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass sich in Europa bzw. Deutschland keine Sau dafür interessieren würde. Was ich im CyPress-Verlag gesehen habe, spricht eindeutig dagegen. Die Deutschen haben immerhin Tamagotchi, Sailermoon und *Pokémon* gefressen. Ich finde, jetzt wird es Zeit, Ernst zu machen!

## Sony macht Fehler?

Von den Launch-Titeln mag man halten, was man will, aber repräsentativ sind sie sicherlich noch nicht. Eins scheinen sie dennoch zu bestätigen: Die PS2 ist schwieriger zu programmieren als ihr Vorgänger. Nur die wenigsten Entwickler werden die Vektor-Units so in den Griff bekommen, dass Produkte entstehen können, wie Sony sie uns versprochen hat. Ein Schuft, wer da Vergleiche zum Sega Saturn zieht... Damals dachte man auch, dass es nur findige Entwickler bräuchte, um das Potenzial der Konsole freizulegen. Und was ist passiert? Haben die Firmen ihre Mitarbeiter auf Assembler spezialisiert, um die Hardware dort zu packen, wo es wirklich Sinn macht? Nein! Stattdessen wechselten sie zur PlayStation, weil diese einfacher zu handhaben war. Was mir nicht in den Kopf will, ist, dass ausgerechnet Sony jetzt eben diesen Fehler selbst zu begehen scheint. Momentan sieht es so aus, als ob nur die ganz Großen vernünftig mit der PS2 umgehen könnten. Die kleinen Publisher bleiben auf der Strecke. Man kann gespannt sein, wie sich die ganze Sache in Zukunft entwickeln wird. Die versprochenen 15-20 Mio. Polygone wird man jedenfalls so schnell nicht zu Gesicht bekommen. Viel mehr als 8-10 Mio. Polygone pro Sekunde halte ich persönlich sogar für unrealistisch! Immerhin die soll ja angeblich Polyphonys neue *GT2000*-Engine schon schaffen! Die Preview-Bilder sehen allerdings mittelmäßig aus, was wohl vor allem an den unansehnlichen Texturen liegt. Wen scheren schon gigantische Polygoncounts, wenn sie durch mistige Texturen teuer erkauft werden? Den Konsumenten tut man damit sicher keinen Gefallen ... auch wenn Sonys Kredit bei den Videospielern unendlich scheint! Dass jedoch auch Giganten unverhofft schnell ins Taumeln kommen können, bewies jüngst Marktführer Nintendo - wer weiß, wo Big N heute wäre, wenn es *Pokémon* nicht gegeben hätte...

## Bottom line

In Japan sind bereits ca. 1 Mio. PS2-Konsolen verkauft und niemand scheint ernsthaft an einem Erfolg des Sony-Flagschiffs zu zweifeln. Trotzdem schafft sich Sony in letzter Zeit ständig neue "Probleme". So haben findige Zocker eine Möglichkeit gefunden, auch DVDs anderer Länderregionen auf der PS2 abzuspielen, was dem Konzern postwendend Ärger mit der mächtigen Filmindustrie bescherte. Zwar kündigte Sony am 30.03. eine Rückrufaktion für sämtliche Systemsoftware-CDs an, aber ob das auch sinnvoll ist? Wer bringt schon sein Auto zurück, weil es viel schneller und weiter fahren kann als erwartet? Die nötige (dann vielleicht schon illegale?) Software wird sich in absehbarer Zeit sowieso jeder PS2-Besitzer aus dem Internet ins heimische Wohnzimmer downloaden können, sofern die Hardware diesbezüglich nicht verändert wird. Was könnte Sony denn besseres passieren? Falls der Elektronik-




Gigant die PS2 so außerhalb Japans vertreiben sollte, dass man sie mit der alten japanischen System-Software zum Codefree-Player umrüsten kann, wer würde da nicht zugreifen? Ich für meinen Teil würde keinen Moment zögern. Ganz egal wie er technisch realisiert wird, einen Codefree-Umbau wird es meiner Ansicht nach wohl mit 99%-iger Wahrscheinlichkeit geben. Und das DVD-Zeitalter hat schließlich gerade erst begonnen.... Was mich betrifft, kaufe ich mir auch weiterhin die Spiele, die mir am meisten Spaß machen, egal auf welcher Hardware sie letztendlich laufen – und wenn es mein Toaster ist.

In diesem Sinne: Habt maximalen Spaß beim Zocken, nervt Sony wegen *Stepping Selection* und *drumMania* und guckt nicht so viel Werbung! ■

## Ihr bei uns

**Wir brauchen frisches Blut!**

Und damit meinen wir nicht etwa das Aussaugen hübscher Mädels bei Mondschein, sondern vielmehr Gast-Autoren für unsere monatliche "Leser schreiben für Leser"-Rubrik. Wenn ihr also auch einmal ein paar Tage in der chaotischen fun-Redaktion verbringen möchtet, euch gut ausdrücken könnt und vielleicht sogar schon ein originelles Thema im Hinterkopf habt – dann schreibt uns! Egal ob per e-Mail oder mit der guten, alten Post – wir freuen uns über jede Einsendung.

Und bloß keine Scheu – wir beißen schließlich nicht ... jedenfalls nicht fest!

**Bewerbung erwünscht!**
Wenn auch Ihr mal einen Tag in der funredaktion verbringen wollt, dann schreibt an:

Redaktion ***fun generation***
Leser schreiben für Leser
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder nehmt den elektronischen Weg mit:
leserbriefe@fungeneration.com

# Schreibt uns Eure Meinung!

Da habt ihr uns diesen Monat aber ziemlich kalt erwischt! Auf eine solche Mail-Flut waren selbst wir nicht gefasst – deshalb haben wir es diesmal leider nicht geschafft, alle eure Anfragen zu beantworten. Dafür ein großes "Sorry" von uns – wir lesen allerdings jeden Brief und wissen eure Mühen wirklich zu schätzen! Falls ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden möchtet, erreicht ihr uns per e-Mail

**leserbriefe@fungeneration.com**

oder unter der Adresse:

***fun generation***
**Leserbriefe**
**Max-Planck-Str. 13**
**97204 Höchberg**
**Fax: 0931-4069123**
**Die Redaktion behält sich das Recht auf Kürzungen vor.**

## Brief des Monats

Diesen Monat haben wir leider keinen ***Brief des Monats*** für Euch, deshalb wandert die Spiele-Belohnung wieder zurück in unser Archiv und wartet auf den ***Brief des Monats*** in der nächsten Ausgabe.

## Videospiel-Groupies?

> Hi ***fun***!
(...)
Jetzt aber mal zu einer ernsten Frage: Wo sind meine ganzen Groupies? Mein Name steht jetzt schon dreimal in eurem Magazin drin - und was ist? <

**< Ach, die wollten zu dir? Das tut uns jetzt aber echt leid ... die standen plötzlich vorm CyPress-Gebäude – und sahen so einsam und schnuckelig aus ... da haben wir sie ganz einfach mit nach Hause genommen! Konnte ja keiner wissen, dass das deine waren! >**

> Also bei mir sind noch keine Mails so à la "Oh Christian, du bringst immer so geistreiche und zugleich sarkastische Kommentare, ich will dich kennenlernen und danach nach Strich und Faden vernaschen!" angekommen... <

**< Nicht? Bei uns ständig! Manchmal jedenfalls. Naja, eigentlich kommt es eher darauf an, wie man "Groupies" definiert... Kollege Simon hat jedenfalls schon ziemlich dumm aus der Kiste geguckt, als sich seine vermeintlich schnuckelig-süße e-Mail-Bekanntschaft als Bruno, der bärtige Brummifahrer aus Wipperfürth, herausgestellt hat! Allerdings ist er trotzdem mit ihm ins Kino gegangen... >**

> Habt ihr solche Mails für mich bekommen? <

**< Das nicht, aber Simon konnte für dich ein Date mit Bruno rausschlagen! Ihr trefft euch nächste Woche vor der Pferde-Schlachterei - na, ist das nichts? >**

> Oder muss man vielleicht Redakteur bei euch sein, um die heißen Videospielegroupies in den Armen halten zu können? <

**< Richtig erkannt! Allerdings sollte es schon ein Redakteursposten bei der fun generation sein – Jobs bei Konkurrenzmagazinen bewirken leider genau das Gegenteil! ;) >**

> Oder gibt es letzten Endes gar keine Videospielegroupies? Um Gottes Willen, ich hoffe, das ist nicht nur ein Gerücht ... bitte enttäuscht mich nicht, ***fun generation***! <

**ChristianWiemhoefer@01019freenet.de**



**Fühlt sich vernachlässigt und vermisst seine Groupies: Christian Wiemhöfer. Interessierte Frauen und Männer melden sich bitte per e-Mail.**




> Sehr geehrtes ***fun***-Team!
JAAAAA, ihr seid wieder die "Alten"! Voller Vorfreude stürzte ich mich auf die April-fun in meinem Briefkasten....und wurde nicht enttäuscht. *Runaway Troopers* ist einfach genial (wo zum Teufel liegt Hoyerswerda?), und auch sonst fahrt ihr wieder auf der alten Schiene! (...)
Noch was: Ich hab mir direkt nach eurem ersten Preview von *Fear Effect* die US-Version bestellt und hielt sie wenige Tage später auch endlich in meinen Händen. Als ich das Spiel dann in meine PS gelegt und gebootet hab, war ich erstmal erschrocken: Die Hälfte des Bildschirms ist schwarz!
Mein erster Gedanke war "Achso, nur `ne Zwischensequenz, gleich gibt's Spielegrafik...", doch weit gefehlt. Nachdem ich mich damit abgefunden hatte, erschien es mir allerdings überaus praktisch, da alle Anzeigen immer im Bild sind und man nicht ständig ins Inventory huschen muss.
Nach ein paar gespielten Minuten fühlt man sich auch fast wie in Raccoon City im Jahr 2050, doch stößt bereits zu Anfang das größte Manko übel auf....WARUM STIRBT MAN ALLE FÜNF MINUTEN?
Das Game wäre ziemlich cool, wenn man mir nicht ständig das Lebenslicht ausblasen würde. Ich hab den ganzen Nachmittag für CD1 gebraucht, obwohl die Nettospielzeit bei knapp 35min lag. Das muss doch nicht sein!!! Irgendwie fühlte ich mich in alte AMIGA-Zeiten versetzt, bei *Dragon's Lair* bin ich auch Abschnitt für Abschnitt gestorben, nur weil man nicht wusste, was man machen soll.
Selten habe ich ein Spiel gezockt, das so detailverliebt designt wurde, aber wer für diesen Patzer verantwortlich ist, muss damit leben können, dass er u.U. das gesamte Projekt zum Scheitern verurteilt hat! Tja... so kann's gehen! <

**Dschjunie@aol.com**

**< Oh ja, *Fear Effect* - dieser Pad-Killer sorgte auch bei uns in der Redaktion für allerhand Freude... Zumindest bei uns "ordinären" Redakteursknechten, die immer wieder etwas zu lachen hatten, wenn Tester Robert wutentbrannt durchs Zimmer (und gegen diverse Wände) wetzte und die verantwortlichen Programmierer in mehreren, uns unbekannten Sprachen verfluchte... ("Argh! - den Gamedesigner sollte man zur Strafe fesseln, knebeln und zusammen mit *Rise of the Robots* in einer dunklen Kammer einsperren ... $%?'#!")**
**Kurze Zeit danach waren nur noch hohle Klopf-Geräusche aus seinem Büro zu hören... doch das Geheimnis war schnell gelüftet: Der lebensmüde fun-Redakteur hatte die Nerven verloren und wollte die PlayStation durch massives Malträtieren des bulligen Bannert-Schädels in den Ur-Zustand zurückverwandeln...**
**Für die *Fear-Effect*-Komplettlösung sehen wir jedenfalls jetzt schon schwarz – bevor der Gute die nämlich fertigbekommt, wird sicherlich ein Chefredakteurs-Posten frei, hähä! >**

## Ich mag euch!

>Guten morgen ***fg***,
ich muss schon sagen, Alexander Seiberl hat voll und ganz recht,<

**< Wer??? >**

> euer Blatt ist definitiv das ausgeglichenste auf dem Markt. Zwar anders (somit nicht ganz so amüsant) konzipiert wie die Ur-**Fun Generation**, aber momentan das schlechthin beste, was gelesen werden kann (mit Ausnahme eines endgültigen Satiremagazins). <

**< Moment ma!Wir SIND ein Satire-Magazin! >**

> Verbessern kann man auf Anhieb so oder so nichts, Vorschläge seitens der Leser basieren ohnehin auf schon dagewesenen Schemen: Sei es die allseits beliebte Historie (besser: Hysterie) jedweder Konsole bzw. jedes einzelnen Handhelds, der 38-seitige Messereport pro Heft oder jeder sonstige Wunsch. Unmöglich und unpraktisch zugleich! <

**< Tja, da hast Du leider nicht ganz unrecht! Und so alberne Ideen wie der 39-seitige Messer Report oder eine monatliche Schnitzel-Panier-Rubrik können ja ohnehin nicht ernst genommen werden... Vor allem: Wie sähe so etwas aus? Fleischer Krätschmer klopft die Schwarte weich, Brösel-Bannert bereitet schon mal das Paniermehl vor und Redaktions-Würstchen Daniel hat bereits die ganzen Beilagen aufgefuttert! Nee, dann doch lieber 'ne fettige Pizza vom Lieferservice – ist weniger Stress! >**

> Was würde denn dann die Rubrik "Special" darstellen? Eine allmonatliche Norm? Nein danke, das wäre zu monoton. Aus alten Zeitschriften abgekupferte Kategorien findet man

eh zuhauf in allen Sparten der Magazine.<
< Aber doch nicht bei uns... ;) >
> Macht schlicht und einfach das, was ihr für richtig haltet und denkt an euren Schreibstil. Die alte **Fun Generation** zu kopieren, wäre zum einen ein Sakrileg und zum anderen sowieso unmöglich. <
< OK, machen wir! Trotzdem ist uns eure Meinung natürlich unheimlich wichtig! Also hört bloß nicht auf, uns zu schreiben! Und verschont uns auch mit euren schwachsinnigsten Einfällen nicht... >
> Ihr habt doch eine starke Resonanz der Leserschaft - was will man mehr (außer eventuell *Shen Mue* oder *GT 2000*)?
Fazit: Ihr seid mit dem augenblicklichen Cover, Papier, Layout, etc. die Referenz, denn journalistisch liefert ihr im Bereich der Videospiele sehr gute Arbeit! Mehr davon haben will! <

**carsten.saupe@de.dreamcast.com**



**Ist es Daniels Power-Frühstück, die geheime Bonusstrecke von Crazy Taxi oder Simons verzweifelter Versuch, Freiraum in den Leserbriefen zu stopfen? Wir werden es wohl nie erfahren...**

## Redakteur werden will!

> Hallo ***fun generation***-Redaktion,
Ich stehe gerade kurz vor meinem Abitur und da habe ich mich gefragt, was mache ich, wenn ich fertig bin. Genau: Zivildienst, aber was mache ich anschließend, habe ich mich gefragt und habe mir überlegt, ob ich vielleicht einen Job bei einer Computer- oder Konsolenzeitschrift ergreifen könnte, da ich mich schon immer für den Bereich der Informatik und ähnliche Dinge interessiert habe - und vielleicht auch ein Studium in diesem Bereich anstrebe. Das brachte mich zu dieser Mail.
Ich wollte mal fragen, ob ihr mir vielleicht Informationen über die Berufe schicken könntet, die es in diesem Bereich gibt und welche Qualifikationen bzw. Ausbildungen man dafür braucht. <

**ldetke@home.gelsen-net.de**

< Soso ... du möchtest also in den erlauchten Kreis der Videospiel-Fachredakteure aufgenommen werden? Puh, das ist aber gar nicht mal so einfach – und von ziemlich vielen Faktoren abhängig! Wie hoch ist denn z.B. dein Golf-Handicap? Chefredakteur Robert hat es nämlich gar nicht gerne, wenn ihn jemand in der morgendlichen Golf-Runde schlägt... Dann brauchst du jede Menge Ausdauer – schließlich ist das alltägliche Redaktions-Sektfrühstück erst der Anfang eines langen Tages, der manchmal sogar bis 15:00 Uhr MEZ dauern kann! Die beinahe stündlich vorbeischauenden Promi-Entwickler wollen natürlich standesgemäß verköstigt werden – und wenn der Champagner erstmal in Strömen fließt, sagt bald auch die härteste Leber leise "servus"...
Nein, jetzt mal im Ernst – Abitur und Zock-Erfahrung sind schon mal sehr gute Voraussetzungen, um in den Beruf des Videospiel-Schreiberlings zu starten! Allerdings musst du dir über eines im Klaren sein (jaja, die alte Leier...): Redakteur sein bedeutet keinesfalls nur "spielen, zocken und testen" – neben dem entsprechenden Enthusiasmus brauchst du vor allem eine gehörige Portion Leidenschaft für alles, was blinkt, piept und Strom verbraucht! Falls du das alles hast – wunderbar, dann sehen wir uns sicherlich bald auf irgendeinem Presse-Event. Bis dahin wünschen wir dir noch viel Spaß mit deinem verspielten Hobby! >



## Saturn-Pizzadienst

> Moin ***fun***!
Ich hab ein Problem und hoffe, dass ihr mir helfen könnt: Mein Dreamcast und mein Saturn stehen im Regal nebeneinander. Immer, wenn ich den Dreamcast einschalte, geht beim Saturn die grüne Power-Leuchte an, selbst bei abgezogenem (Saturn)-Netzstecker!
Ein Freund meinte, dass starke elektromagnetische Strahlung vom Dreamcast die Ursache sein könnte (O-Ton: Das Ding muss ja schlimmer strahlen als 'ne Mikrowelle!).
Wisst Ihr mehr darüber? Gibt es Risiken? Ist der Dreamcast vielseitiger als bisher angenommen (Tiefkühlpizza während des Spielens zubereiten...)? <

**moon.beam@de.dreamcast.com**

< Mhmm... da hast du wohl die Deluxe-Version des Dreamcast erwischt: "Dreamcast-Microwave-Edition - Spielen und braten zur gleichen Zeit!". Vielleicht wird der gute Saturn beim Anblick des eingeschalteten Dreamcast auch einfach nur neidisch und versucht deshalb, durch Lichtsignale auf seine spielerischen Qualitäten aufmerksam zu machen... wie ein gestrandeter Schiffbrüchiger, der mit seiner Unterbuchse wild wedelnd vorbeifahrenden Kreuzfahrtschiffen hinterherhechelt... who knows? Auf jeden Fall mächtig mysteriös - hat schon jemand Mulder und Scully informiert?
Zumindest solltest du dich – für alle Fälle – einmal eingehender im Spiegel untersuchen: Falls irgendwo zusätzliche (oder "deplaziert" wirkende) Augen, Hörner oder gar Tentakel (jaja, wir wissen schon, an was einige von euch jetzt gerade denken ... schämt euch!) zu sehen sind, solltest du dein Dreamcast vor jeder Spiele-Sesssion wohl lieber in eine Bleikiste packen... >

## Kranke Spielidee?

> Hallo ***fun generation***!
Ich habe aus zuverlässigen Flüssen erfahren, dass man dem Spiel *Runaway Troopers: Bannert's Heroes* hohe Verkaufszahlen voraussagt und deshalb schon der erste Ableger geplant ist. Das Game heißt *Urinate: make it right*! Es geht darum, als Mann oder Frau ordentlich... äh ... "eine Stange Wasser in die Ecke zu stellen" – wenn ihr wisst, was ich meine! Wenn man als Frau spielt, muss man auf einer Oberwelt-Karte erstmal einen guten Platz (auf dem Einsteiger-Schwierigkeitsgrad wäre das z.B. ein Wald) suchen. Als Mann kann man dann aus fünf Klos (mit einem Plumpsklo als Bonuslevel!) wählen, die je nach Schwierigkeitsgrad immer enger und flacher werden. Sinn des ganzen Games ist es, den "Strahl" so auszurichten, dass ihr weder auf die Brille noch vor das Klo trefft.
Dazu gibt es auch in diesem Spiel ein "Blasendruck-O-Meter". Wenn als Frau gespielt wird, muss man zusätzlich unter Zeitdruck versuchen, an der runtergelassenen Hose vorbei zu zielen!
Der Druck wird durch unterschiedlich schnelles Tasten-drücken reguliert - mit dem Steuerkreuz wird dann der Strahl ausgerichtet. Im optionalen Story-Mode fangt ihr als Kind an und reift während des Spiels zum Erwachsenen. Mit zunehmender Körpergröße wird das ganze natürlich immer schwerer!
Klingt alles sehr interessant, wie ich finde... <

**s12@gm.dreamcast.com**

< Das nur als kleines Beispiel für das, was uns monatlich so an e-Mail-Schwachsinn erreicht ... und warum ihr im Umgang mit harten Drogen lieber vorsichtig sein solltet... :) >

## Der fun ins Netz gegangen...

> Hi ***fun***-Crew,
ich würde gerne wissen, wann eure Website an den Start geht. Die erste Seite ist ja schon sichtbar, aber wann soll der Rest folgen? <

**SurfJunky20@aol.com**

< Was heist hier "der Rest"? Reicht dir das formschöne CyPress-Logo etwa nicht? Da steckt viel mehr Arbeit dahinter, als man auf den ersten Blick vielleicht denken mag – hat unser Internet-Verantwortlicher Kai jedenfalls behauptet ... kurz bevor wir ihn zusammen mit einer frühen Captain-Commando-Preview-Version zurück ins Online-Stübchen gepeitscht haben!
Aufgrund dieser heroischen Tat unsererseits dürfte die fun-Seite also langsam voranschreiten – dank CyPress-Webmaster Tobias Hartlehnert (und wieder ein Ex-Man ... äh ... ein "ehemaliger Verrückter", den es ins fröhliche Höchberg verschlagen hat...) mit den aktuellsten News, vielen Online-Aktionen rund um die Welt der Videospiele und einem (dafür seid alleine ihr zuständig!) gutbesuchten fun-forum. Hach, wir können es selbst fast nicht mehr erwarten! Aber wie sagte vor kurzem noch Ex-Sat1-Talkmaster Ricky bei seiner (hoffentlich) letzten Sendung? "Vir väyden unz vidörsäyhen"! Was das bedeuten soll? Keine Ahnung ... aber fun generation geht auf jeden Fall demnächst online!>

# fun forum

## Schutzverletzung?

>Hi ***fun generation***!
Mit gemischten Gefühlen habe ich in eurem Mag gelesen, daß die X-Box von Microsoft 2001 an den Start geht. Sieht das Zockerleben dann folgendermaßen aus?
Die Konsole stürzt mindestens zweimal am Tag ab, aber ich akzeptiere das und starte neu. Nach jedem neuerschienenen Game muß ich mir eine leistungfähigere X-Box kaufen oder meine Alte aufrüsten. Wenn ich die Controller der Marke XY nicht verwende läuft die X-Box um mindestens 50% langsamer. Ich kann nur noch alleine daddeln, oder aber ich kaufe X-Box 2002 oder X-Box NT.Bei verwirrenden Padbewegungen während eines Prügelspiels schaltet die Konsole ab und ich muß den Controller neu instalieren.
Wenn ich *Resident Evil* zocke und auf die armen Zombies schieße, kann ich zum erstenmal die Fehlermeldung "Allgemeine Schutzverletzung"<
< fun: Schußverletzung? :) >
> auf einer Konsole lesen. Gelegentlich will die Kiste einfach nicht starten, dann muß ich gleichzeitig mit meiner Ligthgun neben der Flimmerkiste zielen, die Pedalen meines Lenkrads betätigen und den Powerknopf an der Konsole drücken, nur durch diesen Trick bekomme ich die Kiste wieder zum laufen. Oder wie? <

**heino.trauernicht@de.dreamcast.com**

## BPjS = Besserwisser-Provozieren-Spieler?

> Hi ***fun***-Crew!
Es gibt da eine kleine Gruppe von Menschen, die den Rest der Einwohner Deutschlands (gerade Jugendliche) vor jeglich bösen Dingen (in diesem Fall: Videospiele) schützen will... Sobald ein Spiel die Grenzen des guten Geschmackes der BPjS überschreitet, wird es indiziert oder manchmal sogar beschlagnahmt! Ist dieses geschehen, scheint die Welt (bis zur nächsten Greultat der Videospiel-Industrie) in Ordnung.
Während sich die restlichen Zocker auf unserem Globus über unsere gewissenhaften Ordnungshüter kaputtlachen, verhöhnen uns die Software-Entwickler mit grünem Blut (um die o.g. Maßnahmen zu umgehen). Das ist fast so, als ob man verlangen würde, die Schlümpfe gelb zu färben, nur weil die Farbe Blau mit "Suff" gleichgesetzt werden könnte. Strumpfhosen dürfte nur noch Schlumpfine tragen und in giftigen Pilzen wohnt doch eh keiner - nehmen wir lieber ein Hochhaus... Mmh, vor lauter Ärger bin ich vom Thema abgekommen! Egal, was bei der ebend genannten Praxis auf der Strecke bleibt, ist die Realität. Warum laufen die Leute von der BPjS eigentlich nicht Amok? Diese Personen sitzen doch an der Quelle und müssen jedes übele Spiel über sich ergehen lassen. Eigentlich muß ich meine Frage streichen, denn die von der BPjS vorgenommenen Massen-Indizierungen gleichen ja einem kleinen Amoklauf! Wir sind keine Lemminge, die gesteuert werden müssen. Wir sind durchaus in der Lage sinvoll zu denken (das ist der große Unterschied zwischen Politikern und uns Videospielern).
Ich weiß, daß das Thema BPjS arg überstrapaziert wurde – aber es hat mir trotzdem gut getan mal meinen Senf dazu beizutragen - auch wenn sich mit hundertprozentiger Sicherheit nicht die "Bohne" ändern wird! <

**lars.marschalleck2@de.dreamcast.com**

**Sony-Playstation**
**Chip-Einbau für gebrannte Spiele; 1 Jahr Garantie, Fa. Sabel, Tel.** [illegible]

**Tradition aus Überzeugung: Fa. Sabel spielt schon seit 3 Generationen Raubkopien aus eigener Brennung. Qualität macht sich eben bezahlt!**

# Short Mail

### XXL-Feature

Mai – offensichtlich der Monat des geballten Schwachsinns! Dieses Mal haben wir derart viele Leserbriefe bekommen, daß wir euch in dieser Ausgabe einen besonders dicken Short-Mail-Teil präsentieren können – viel Spaß!
**Das kopfschüttelnde *fun generation*-Team!**

Ist das Offizielle Dreamcast Magazin nicht auch von euch - oder war das von Furtune oder wie die heißen?
**psky@surf1.de**

*Bonus*
In eurer Referenzen-Top5 haben beim Genre Rollenspiele alle Titel von Platz 1-5 eine Wertung von 10/10! Welches ist jetzt das beste?
**ninomandl@hotmail.com**

Ich halte gerade die neue fun in der Hand und hab mir als erstes gedacht "Wow, hat die grosse Ohren".
**schnok@planet-interkom.de**

Kaum habe ich die neue fun, machen mich die Bräute an.
Les' ich hingegen die VG, tun mir gleich die Augen weh.
**juegen_r@yahoo.de**

schmatz...schmatz...schmatz...schmatz...sch matz...schmatz...schmatz...schmatz.
Du bist klasse Simon, danke!
**manuela.lamprecht1@de.dreamcast.com**
(*Anm. v. Simon:*
Keine Ahnung, was sie meint ... ehrlich!)
(*Anm. v. Daniel:*
Wieso führst du das hier auf? Das will doch kein Schwein lesen!)

*Bonus*
Ich finde es ganz schön dreist in eurem "Reinigungs-DVD"-Test bereits ein Bild des Endgegners zu präsentieren!
**MausMar@aol.com**

Hiermit teste ich, ob ich mit diesem Satz ins nächste Heft komme... Danke im voraus!
**0173 – 2436772 per D2-Fax**

Was ist jetzt eigentlich mit eurer "Resident Evil" Fotostory geworden ? Hat die wirklich keine Chance mehr veröffentlicht zu werden? Hätte mich wirklich interessiert was ihr dazu wieder für einen Mist produziert habt...
**schnok@planet-interkom.de**

Ist die Reinigungs dvd nur in Japan oder auch in Europa erhältlich?
**ninomandl@hotmail.com**

Ihr macht wirklich das beste Multi-Mag in Deutschland. Und wenn ihr andere Abo-Prämien hättet würde ich euer Heft auch garantiert abonnieren!
**SurfJunky20@aol.com**

Ich lese die FunGeneration seit der Ausgabe 5/96 und habe sie immer gekauft, egal wie sie aussah und egal was drinstand!
**JungleJunky@gmx.net**

Was das Bild in euren Theme-Park-Test betrifft: So kann man seinem Chef auch sagen, dass er Single ist, hehe...
**mfrei.pray@t-online.de**

Dann blätter ich das erstemal durch und was muss ich sehen - Simon hockt irgendwo in Tokio vor nem Kaufhaus um ne Playstation2 zu kaufen....
Das hat mich zur Überzeugung gebracht "IHR SEID DOCH ALLE GESTÖRT"!
**schnok@planet-interkom.de**

Meinetwegen könntet ihr den ganzen PAL-Teil im Heft kippen...
**karpador@t-online.de**

*Bonus*
Frei nach dem Motto "Will ich Titten sehen, kauf ich mir 'ne fg" blickt mich Tina auf eurem Cover an.
**mfrei.pray@t-online.de**

Meine Freunde, diese Drecksäcke, bauen sich illegale Chips in ihre PlayStations ein, mit denen man gebrannte Spiele spielen kann! Aber wenn sie mir irgendwann dumm kommen zeig ich sie an, hähä!
**Thomas Escherle aus Landshut**

Komm ich mit diesem Satz ins nächste Heft?
**metty2001@gmx.de**

*Bonus*
Ich halte gerade den neuen Playboy in der H.........mo...moment! Das is die neue FG!!!
Meine Herren, man muss ja mit rotem Haupte zur Kasse schreiten! Habt Ihr 'ne Ahnung wie mich die Verkäuferin angesehen hat?
**s12@gm.dreamcast.com**

Ich glaube das die PS2 nichts wird, weil die so scheisse ist und ich bin sega fan.
PS: Ihr seid vooooooll gras,ey.
**Isabel.sneberger@de.dreamcast.com**

# RELEASE-LISTE

**Blick in die Zukunft: Was Euch in den kommenden Monaten an Software erwartet, findet Ihr jeden Monat auf dieser Seite!**

| Titel | System | Anbieter | Erhältlich ab |
|---|---|---|---|
| 4x4 World Trophy | PSX, Game Boy (Color) | Infogrames | 19. April |
| Aidyn Chronicles: The First Mage | Nintendo 64 | THQ | September |
| Alien Resurrection | PlayStation | Electronic Arts | 25. Mai |
| Alone in the Dark | PlayStation, Dreamcast | Infogrames | 2. Quartal |
| Alundra 2 | PlayStation | Activision | Juni |
| Animorphs | Game Boy Color | Ubi Soft | September |
| Arcatera | Dreamcast | Ubi Soft | Juni |
| Army Men | Game Boy Color | Infogrames | April |
| Asterix: Auf der Suche nach... | Game Boy Color | Infogrames | 17. Mai |
| Baldur's Gate | PlayStation, Dreamcast | Virgin / Interplay | 2. Quartal |
| Ballistic | PlayStation | THQ | Mitte Mai |
| Barbie Super Sports | PlayStation | Sony | 19. April |



**Alien Resurrection:**
**Ellen Ripley feiert ihre Wiedergeburt demnächst auch auf der PlayStation. Wie in Regisseur Jean-Piere Jeunets skurrilem Filmvorbild schleicht ihr durch düstere Gänge und liefert euch gefährliche Gefechte mit der Alien-Brut.**

| Titel | System | Anbieter | Erhältlich ab |
|---|---|---|---|
| Battletanx | Game Boy Color | Infogrames | 2. Quartal |
| Battletanx: Global Assault | N64, PSX | Infogrames | 2. Quartal |
| Big Bang | Dreamcast | Project Two | 2. Quartal |
| Bishi Bashi Special | PlayStation | Konami | Mai |
| Bugs Bunny - Favourite Heroes | PlayStation | Infogrames | 26. April |
| Championship Motocross | Game Boy Color | THQ | 3. Quartal 2000 |
| Colin McRae Rally 2 | PlayStation | Codemasters | April |
| Danger Girl | PlayStation | THQ | August |
| Deep Fighter | Dreamcast | Ubi Soft | Juni |
| Dinosaur | PlayStation, Dreamcast | Ubi Soft | Juli, November |
| Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour | PlayStation | Eidos | Juni |
| Dragon Dance | Game Boy Color | Crave | Juni |
| Duck Dodgers | Nintendo 64 | Infogrames | 14. Juni |
| DSF Fußball Manager | Game Boy Color | Ubi Soft | Mai |
| Ecco the Dolphin | Dreamcast | Sega | 2. Quartal |
| Euro 2000 | PlayStation | Electronic Arts | 05. Mai |
| Everybody's Golf 2 | PlayStation | Sony | 26. April |
| Evil Dead: Ashes to Ashes | PlayStation | THQ | 3. Quartal |
| Evil Dead: Hail to the King | Dreamcast | THQ | November |
| Excitebike 64 | Nintendo 64 | Nintendo | Juni |
| F1 Racing Championship | PSX, Game Boy Color | Ubi Soft | April, Juni |
| F1 Racing Championship | N64, Dreamcast | Ubi Soft | Mai |
| Flintstones | PlayStation | Ubi Soft | September |
| Flying Heroes | Dreamcast | Take 2 | Juni |
| Fur Fighters | Dreamcast | Acclaim | 26. Mai |
| Fußball-Manager (Arbeitstitel) | PlayStation | Codemasters | 1. Quartal |
| Galerians | PlayStation | Crave | Juni |
| Golf King | Game Boy Color | Crave | Mai |
| GTA 2 Berlin (Add-On) | PlayStation | Take 2 | 2. Quartal |
| GTA 2 | Dreamcast | Take 2 | April |
| Harvest Moon | PlayStation | Crave | August |
| Harvest Moon 2 | Game Boy Color | Crave | Juli |
| Heroes of Might & Magic III | Dreamcast | Ubi Soft | Juni |
| Hidden & Dangerous | Dreamcast | Take 2 | Mai |
| Hogs of War | PlayStation | Infogrames | 16. Juni |
| Inspector Gadget | PlayStation, Game Boy Color | Ubi Soft | September |
| Jay the Lion | Game Boy Color | THQ | April |
| Jeremy McGrath Supercross 2000 | GBC | Acclaim | 28. April |
| Jeremy McGrath Supercross 2000 | PSX, DC | Acclaim | Mai, 14. Juli |
| KISS Psycho Circus | Game Boy Color | Take 2 | 2. Quartal |
| Konami Rally (Arbeitstitel) | PlayStation | Konami | 2. Quartal |
| Legend of the River King | Game Boy Color | Crave | Juli |
| Looney Tunes Martian Alert | Game Boy Color | Infogrames | 19. April |
| Lucky Luke - Favourite Heroes | PlayStation | Infogrames | 2. Quartal |
| Lufia | Game Boy Color | Crave | Oktober |
| Magical Stones | PlayStation | Konami | tba |
| Magical Tetris | Game Boy Color | Activision | März |
| Men in Black 2 | Game Boy Color | Crave | Mai |
| Martian Gothic: Unification | PlayStation | Take 2 | März |
| Max Payne | Dreamcast | Take 2 | 2. Quartal |
| MDK 2 | Dreamcast | Virgin | April |
| Metropolis Street Racer | Dreamcast | Sega | 2. Quartal |
| Micro Machines V3 | Game Boy Color | THQ | Mai |
| Midnight in Vegas | PlayStation | Infogrames | 2. Quartal |
| Muppet Race Mania | PlayStation | Sony | 19. April |
| MTV Sports Skateboarding | PSX, Dreamcast | THQ | Oktober |
| Need for Speed: Porsche | PlayStation | Electronic Arts | 11. Mai |
| N-Gen-Racing | PlayStation | Infogrames | 05. Mai |
| Nightmare Creatures II | PlayStation | Konami | April |
| Nocturne | PlayStation | Take 2 | Mai |
| Panzer General IV – Western Assault | PlayStation | Mindscape | 1. Halbjahr |
| Paperboy | PlayStation | Konami | Mai |
| Peacemakers | Dreamcast | Ubi Soft | Oktober |
| Planet of the Apes | Dreamcast | Fox Interactive | 2. Quartal |
| Player Manager 2000 | PlayStation | Infogrames | 2. Quartal |
| Premier Manager | PlayStation | Infogrames | April |
| Prince Naseem Boxing | PlayStation | Codemasters | April |
| Prince of Persia 3D | PlayStation | Mindscape | 1. Quartal |
| Power Rangers: Lightspeed Rescue | Nintendo 64 | THQ | November |
| Radical Bikers | PlayStation | Infogrames | 2. Quartal |
| Rallymasters | PSX, N64 | Infogrames | Ende Mai |
| Rayman 2 | PlayStation | Ubi Soft | September |
| Reel Fishing 2 | PlayStation | Crave | August |
| Resident Evil: Code Veronica | Dreamcast | Eidos | 26. Mai |
| Ronaldo V-Football | PlayStation | Infogrames | 26. April |
| Rugrats Studio Tour | PlayStation | THQ | April |
| Rugrats in Paris | Nintendo 64 | THQ | November |
| Scooby-Doo | Nintendo 64 | THQ | November |
| Sheep | PlayStation | Empire Interactive | Mai |
| Shen Mue | Dreamcast | Sega | 2. Quartal |
| Silicon Valley | PlayStation | Take 2 | Mai |
| Silver | Dreamcast | Infogrames | 30. Juni |
| Snooker | PlayStation | Codemasters | April |
| Sno-Cross Championship Racing | PlayStation | Crave | Juli |
| Sno-Cross Championship Racing | Dreamcast | Crave | November |
| South Park Rally | Dreamcast | Acclaim | Juli |
| Speedball 2100 | PlayStation | Empire Interactive | April |
| Spiderman | PlayStation | Activision | Sommer |
| Spirit of Speed | Dreamcast | Acclaim | 12. Mai |
| Spirou | Game Boy Color | Ubi Soft | Mai |
| Star Wars Episode One: Jedi Power Battles | PSX | THQ | April |
| Star Wars Episode 1 Racer | Dreamcast | THQ | Mitte Mai |
| Stunt GP | Dreamcast | Hasbro Interactive | 2. Quartal |
| Stupid Invaders | Dreamcast | Ubi Soft | Oktober |
| Super Magnetic Neo | Dreamcast | Crave | Juni |
| Suikoden II | PlayStation | Konami | 2. Quartal |
| Summoner | PlayStation 2 | THQ | November |
| Sword of the Berserk: Gut's Rage | Dreamcast | Eidos | 12. Mai |
| Tarzan | Nintendo 64 | Activision | Ende April |
| Tazmanian Express | Nintendo 64 | Infogrames | 03. Mai |
| Techno Mage | PlayStation | Infogrames | Ende Juni |
| Tenchu II | PlayStation | Activision | 2. Quartal |
| Test Drive 6 | Dreamcast, PlayStation, GBC | Infogrames | April |




**Paperboy:**
**Was ist klein, flink und wirft mit Zeitungen? Nein, nicht Chefredakteur Bannert - die Rede ist vom allseits beliebten Zeitungsjungen. Mit dem C64-Original hat die Neuauflage von *Paperboy* jedoch wenig gemein - jetzt wird in 3D geradelt!**

| Titel | System | Anbieter | Erhältlich ab |
|---|---|---|---|
| The Nomad Soul | Dreamcast | Eidos | 05. Mai |
| The Muppets | Game Boy Color | Take 2 | April |
| The Misadventures of Tron Bonne | PlayStation | Eidos | 19. Mai |
| The Road to El Dorado | PlayStation, DC, GBC | Ubi Soft | Oktober, November |
| Thrasher: Skate & Destroy | GBC, Nintendo 64 | Take 2 | April |
| TOCA World Touring Cars | PlayStation | Codemasters | Mai |
| Toonsylvania | Game Boy Color | Ubi Soft | Mai |
| Tomb Raider | Game Boy Color | Eidos | April |
| Tombi 2 | PlayStation | Whoopee Camp | 4. Quartal |
| Tony Hawk's Skateboarding | Dreamcast | Crave | Juni |
| Toy Story 2 | Dreamcast | Activision | April |
| Turok 3: Shadow of Oblivion | Nintendo 64 | Acclaim | September |
| UEFA Championsleague Season 99/00 | PlayStation | Eidos | 2. Quartal |
| UEFA Soccer Boy | Game Boy Color | Infogrames | 07. Juni |
| Ultimate Fighting Championship | PSX, DC | Crave | Oktober |
| Vandal Hearts II | PlayStation | Konami | April |
| Vanishing Point | PlayStation | Acclaim | Juni |
| V.I.P. | PlayStation, Dreamcast | Ubi Soft | November |
| V-Rally 2 | Dreamcast | Infogrames | 10. Mai |
| Wacky Races | PSX, GBC, Dreamcast | Infogrames | 21. Juni |
| World Tour 4x4 (Test Drive) | PlayStation | Infogrames | April |
| WCW Mayhem | Game Boy Color | Electronic Arts | 18. Mai |
| WWF Wrestlemania 2000 | PlayStation | THQ | Mai |
| X-Men | Nintendo 64, PlayStation | Activision | März |
| Zelda: Fruit of the mysterious... | Game Boy Color | Nintendo | 2. Quartal |



**Planet of the Apes:**
**Einmal durch die Verbotene Zone schleichen... Für *Planet der Affen*-Fans wird mit dem Dreamcast-Titel ein Traum wahr. Ob die Abenteuer von Taylor, Dr. Zira, Cornelius und Co. genauso spannend sind wie die Filmvorlage, wird sich noch zeigen...**



## Chu Chu Rocket
*NTSC-Version*

**Sonic Adventure Chaos:**
Beendet ihr alle 25 Levels im Challenge-Modus erfolgreich, so verwandeln sich die Mäuse in Chaos aus *Sonic Adventure*.
**Nights Angels:**
Beendet ihr alle 25 Levels im Mania-Modus erfolgreich, so verwandeln sich die Mäuse in Angels aus dem Saturn-Klassiker *Nights*.
**Puzzles im Schwer-Modus:**
Beendet alle Puzzles im Normal-Modus erfolgreich.
**Puzzles im Spezial-Modus:**
Beendet alle Puzzles im Schwer-Modus erfolgreich.
**Puzzles im Mania-Modus:**
Beendet alle Puzzles im Spezial-Modus erfolgreich.



## Dead or Alive 2
*US-Version*

**Klarer Pause-Bildschirm:**
Drückt A und Y gleichzeitig, nachdem ihr das Spiel pausiert habt.
**Kamera steuern:**
Während euer Charakter seine Siegespose ausführt, könnt ihr die Kamera frei bewegen, wenn ihr B gedrückt haltet.
**Arial Garden bei Nacht:**
Wählt Arial Garden im Vs.-Modus mir der R-Taste.

## PS2 Ridge Racer V
*NTSC-Version*

**Intro-Sequenz verändern:**
Durch mehrmaliges Drücken von L1 könnt ihr die Intro-Sequenzen verändern.
**Zusatzinformationen:**
Haltet Select gedrückt, während ihr euer Vehikel aus der "Third-Person"-Perspektive steuert, so erhaltet ihr zusätzliche Information - z.B. über die Druckstärke, die ihr den Buttons zufügt.
**Duel-Modus:**
Belegt den ersten Platz in Runden- und Gesamtzeit im "Standard Time Attack GP".
**50's Super Drift Caddy:**
Gewinnt das "Danver Spectra"-Rennen im Duel-Modus um das "50's Super Drift Caddy"-Gefährt in Free Run, Time Attack und Duel-Modus freizuschalten.
**Devil Drift:**
Sichert euch den ersten Platz im "Rivelta Crinale"-Rennen im Duel-Modus um das "Devil Drift"-Vehikel in Free Run, Time Attack und Duel-Modus freizuschalten.
**VW Beetle:**
Um den VW Beetle (new style) steuern zu können, müsst ihr das "Solort Rumeur"-Rennen im Duel-Modus als erster abschließen. Nun steht euch die neue Käfer-Generation in den Modi Free Run, Time Attack und Duel zur Verfügung.
**McLaren F1-Clone:**
Dieses Gefährt wird freigeschaltet, nachdem ihr das "Kamata Angelus"-Rennen im Duel-Modus gewonnen habt.
**99 Runden-Modus:**
Brecht sämtliche Rekorde im Time Attack GP (Extra-Modus), wobei ihr zusätzlich die Rennen als Erster beenden müsst.



## MediEvil 2
*PAL-Version*

**Cheat Menü:**
Gebt während des Spiels folgende Tastenkombination ein (dabei L2 gedrückt halten!): ←, ↑, ■, ▲, →, ●, ↑, ■.
Nun sollte sich ein Cheat-Menü öffnen. Hier könnt ihr zwischen unendlich viel Geld, Gesundheit, allen Waffen und einer Levelanwahl frei auswählen.



## Roadsters
*US-Version*

(Die jeweiligen Codes gebt ihr als Namen für einen beliebigen Charakter an. Achtet auf die genaue Schreibweise! Habt ihr die Codes korrekt eingegeben, erhaltet ihr eine Bestätigung.)

| Cheat | Code |
|---|---|
| **Alle Divisionen:** | Trophies |
| **Alle Klassen:** | Gimme ALL |
| **250 000 Dollar:** | fastBUCKS |
| **1 000 000 Dollar:** | EasyMoney |
| **Hohe Stimmen:** | Smurfing |
| **Helikopter-Perspektive:** | Chopper |
| **Kleine Wagen:** | Car Radio |
| **Luftkissenboote:** | Skywalker |
| **Große Reifen:** | BigWheels |
| **Höhere Auflösung:** | Extra rez |
| **Gespiegelte Strecken:** | Anyway |
| **Alle Cheats rückgängig machen:** | CheatsOff |



## Wild Metal
*PAL-Version*

(Gebt die jeweilige Tastenfolge einfach während des Spielens ein.)

| Cheat | Tastenfolge |
|---|---|
| **Level überspringen:** | ↑, →, B, Y, ↓, ←. |
| **Unbesiegbarkeit:** | Y, →, B, ←, A, ↓. |
| **Volle Gesundheit:** | ↓, ↓, A, A, B, A. |
| **Alle Waffen:** | A, A, →, Y, A, →. |
| **Geschwindigkeits-Schub:** | ↑, A, ↓, B, A, Y. |
| **Alle markierten Orte aufdecken:** | Y, B, A, ←, ↓, ↓. |
| **Freundliche Gegner:** | B, ↓, A, ↓, A, Y. |



## Triple Play 2001
*US-Version*

**Versteckte Teams:**
Gewinnt die World Series im Saison-Modus, um ein paar Bonus-Teams freizuschalten.
**Großer Baseball:**
Pitcht neun Strike-Outs in Folge im Saison-Modus.
**Großer Schläger:**
Erzielt zwei Homeruns in Folge im Saison-Modus.
**Dünne Spieler:**
Erzielt einen Homerun mit einem Spieler, der weniger als 160 Pfund wiegt.
**Dicke Spieler:**
Erzielt einen Homerun mit einem Spieler, der mehr als 250 Pfund wiegt.
**Starker Arm:**
Lasst euch in einem Saisonspiel mindestens zweimal beim Stehlen einer Base erwischen.
**Flammenball:**
Pitcht sechs Strike-Outs in Folge im Saison-Modus.
**Bonus-Spieler:**
Bei EA's neuestem Baseball-Spektakel könnt ihr im Saison-Modus legendäre Baseball-Größen als Free-Agent freischalten. Wir sagen euch, was dafür zu tun ist:
**Hank Aaron:**
Erzielt zwei "back-to-back" Homeruns innerhalb einer Saison.
**Babe Ruth:**
Erzielt einen Homerun mit einem Pitcher innerhalb einer Saison.
**Cy Young:**
Pitcht einen kompletten "Shutout" (keinen Hit zulassen) in einem Saisonspiel.
**Eddie Matthews:**
Führt ein Triple-Play in einem Saisonspiel aus.
**Jackie Robinson:**
Um J.R. freizuschalten, müsst ihr lediglich eine Base stehlen - allerdings die Homebase!
**Mickey Mantel:**
Befördert einen Homerun über 575 feet aus dem Stadion hinaus.
**Mike Schmidt:**
Erzielt zwei "In the park"-Homeruns in einem Saisonspiel.
**Reggie Jackson:**
Erzielt einen "In the park"-Homerun in einem Saisonspiel.
**Satchel Paige:**
Pitcht drei Strike-Outs in Folge in einem Saisonspiel.
**Ty Cobb:**
Erzielt zwei Triples in einem Saisonspiel.
**Willie McCovey:**
Erzielt drei Homeruns in Folge in einem Saisonspiel.
**Punkte-Liste:**
Im Saison-Modus könnt ihr euch durch bestimmte Aktionen Punkte verdienen, um z.B. ein neues Stadion zu kaufen. Hier eine Übersicht, welche Aktionen wie viele Punkte bringen:

| Aktion | Punkte |
|---|---|
| Double | 200 |
| Triple | 300 |
| Homerun | 300 |
| Grand slam | 400 |
| Gestohlene Base | 200 |
| Double play | 300 |
| Triple play | 500 |
| Strike-out | 200 |
| RBI | 100 |
| Sieg | 100 |



## Syphon Filter 2
*US-Version*

**Expert-Modus:**
Bewegt den Cursor auf die "One Player"-Option und haltet folgende Tasten gleichzeitig gedrückt:
↑ + L1 + R2 + Select + ● + A + ■.

**Levelanwahl:**
Pausiert das Spiel, bewegt den Cursor auf die Map-Option und haltet anschließend folgende Tasten gedrückt: → + L2 + R2 + ● + ■ + A.
Geht nun ins Optionsmenü und wählt "Cheats".

**Movie-Theater:**
Pausiert das Spiel, bewegt den Cursor auf die Briefing-Option und haltet anschließend folgende Tasten gedrückt: → + L1 + R2 + ● + A.
Habt ihr den Code korrekt eingegeben, erklingt ein Ton. Geht nun ins Optionsmenü und wählt "Cheats". Die Filmsequenzen könnt ihr auch freischalten, indem ihr das Spiel erfolgreich beendet. Um sämtliche Movies zu erhalten, müsst ihr das Spiel jedoch auf "schwer" durchspielen.



## South Park Rally
*PAL-Version*

**Cheat Modus:**
Beendet den kompletten Meisterschafts-Modus erfolgreich, ohne die Markierungen zu benutzen, um sämtliche Strecken und Wagen sowie zusätzliche Cheat-Optionen freizuschalten.
**Schaf-Option:**
Gewinnt das "Rally Days 1"-Rennen, ohne Power-Ups einzusammeln.
**Bonus-Charaktere:**
In South Park Rally sind einige versteckte Charaktere enthalten - so schaltet ihr sie frei:
**Bebe:**
Verliert das "Cowdays"-Rennen, ohne jegliche Gesundheits-Power-Ups einzusammeln.
**Big Gay Al:**
Gewinnt das "Pink Lemonade"-Rennen.
**Polizist Cartman:**
Trefft den Chicken Lover fünfmal mit den "salty balls" im "Read A Book Day"-Rennen.
**Damien:**
Gewinnt das "New Year's"-Rennen und berührt den "Millennium"-Schlüssel als einzige!
**Death:**
Gewinnt das "Halloween"-Rennen und werft dabei nur vier Süßigkeiten auf einmal ab.
**Grandpa:**
Gewinnt das "Halloween"-Rennen.
**Ike:**
Sammelt im "Memorial Day"-Rennen das versteckte Power-Up auf dem Flugzeug ein.
**Jesus:**
Gewinnt die "Christmas"-Strecke.
**Marvin:**
Gewinnt das "Thanksgiving"-Rennen, ohne auch nur einen Truthahn einzusammeln!
**Mephisto:**
Gewinnt die "Independence Day"-Strecke.
**Mr. Garrison:**
Aktiviert alle vier Checkpoints im "Rally Days 2"-Rennen.
**Mr. Mackey:**
Gewinnt die "Spring Clearing"-Strecke.
**Ned:**
Sammelt mehr als zwölf Turbo-Power-Ups im "Independence Day"-Rennen.
**Pip:**
Aktiviert nur die Checkpoints eins und vier im "Rally Days 2"-Rennen.
**Satan:**
Gewinnt das "New Year's"-Rennen.
**Shelly:**
Sammelt die drei versteckten Power-Ups im "Valentine's Day"-Rennen.
Die ersten beiden befinden sich in den zwei Türmen. Den dritten findet ihr hinter dem Skater-Bild im Dschungel.
**Terrance und Phillip:**
Sammelt die vier versteckten Power-Ups im "Christmas"-Rennen.
**Tweak:**
Sammelt fünf Koffein-Power-Ups im "Spring Clearing"-Rennen.
**Visitor:**
Sammelt folgende versteckte Power-Ups im "Memorial Day"-Rennen:
Den ersten oberhalb von Checkpoint Nummer eins und den zweiten zwischen Checkpoint Nummer vier und der Holzbrücke.



## Fear Effect
*PAL-Version*

(Um die Cheats zu aktivieren, wählt ihr Credits im Optionsmenü und gebt die jeweilige Tastenfolge ein.)

**Expert-Modus:**
↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ■, ←, →.

**Alle Waffen:**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↑, ●.

**Extra-Munition:**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ←, ←, L1, L2.

**Volle Munition:**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ←, ▲.

**Sofortige Puzzle-Lösung:**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑.

**Ein Treffer tötet (Feuerarm):**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.

**Ein Treffer tötet (Smack-Jack oder Messer):**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, L1.

**Dauerfeuer:**
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↑, ↑, ↑, ↓.



## WWF Smackdown
*PAL-Version*

**Finishing Move:**
Hat eure Leiste noch mindestens einen leuchtenden Punkt, könnt ihr per Druck auf L1 den Finishing Move eures Wrestlers ausüben. Vorausgesetzt, ihr befindet euch in der richtigen Position.
**Waffen aufnehmen:**
Während eines Kampfes könnt ihr verschiedene Waffen aufnehmen, indem ihr euch nahe an den Ring stellt und R1 drückt. Ihr könnt die Waffe auch wechseln, indem ihr die aktuelle Waffe aus dem Ring werft, euch nahe des Ringes (außerhalb) postiert und erneut R1 betätigt.
**Bonus-Objekte:**
Befindet ihr euch in einem "Fall Anywhere"-Match, so erhaltet ihr diverse Objekte, wenn ihr euren Gegner in bestimmte Gegenstände "whippt". Auf dem Parkplatz z.B. erhaltet ihr eine Trage, wenn ihr euren Kontrahenten in den Krankenwagen schleudert.
**Aus dem Ring klettern:**
Um aus dem Ring zu klettern, begebt ihr euch in die Nähe des Käfigs und drückt R1. Seid Ihr ein kurzes Stück geklettert, drückt wiederholt nach ↑ auf dem Steuerkreuz.
**Pre-Season-Boni:**
Beendet die jeweilige Anzahl an Pre-Seasons, um die Boni freizuspielen:
1: Fülle-Option
2: Europäischer Titel und Fähigkeit.
3: Frauen-Titel und Fähigkeit.
4: Turnier und Fähigkeit.
5: Hardcore-Titel und Fähigkeit.
6: IC Titel und Fähigkeit.
7: Tag-Titel und Fähigkeit.
8: Titel-Match und Fähigkeit.
10: Pre-Season überspringen.
**Saison-Boni:**
Beendet die jeweilige Anzahl an Seasons, um die Boni im "Create-A-Superstar"-Modus freizuschalten.
1: Zusatz-Wrestler Ivory wird verfügbar.
2: Zusatz-Wrestler Prince Albert wird verfügbar.
3: Zusatz-Wrestler Jacqueline wird verfügbar.
4: Zusatz-Wrestler Viscera wird verfügbar.
5: Ihr erhaltet 80 Fähigkeitspunkte.
6: Zusatz-Wrestler Mideon wird verfügbar.
7: Zusatz-Wrestler Gerald Brisco wird verfügbar.
8: Zusatz-Wrestler Pat Patterson wird verfügbar.
10: Ihr erhaltet 90 Fähigkeitspunkte.
20: Ihr erhaltet 100 Fähigkeitspunkte.

GAME BOY COLOR

## Beatmania Gacha Mix

**Alle Songs:**
Gebt folgendes als Passwort ein: YEBISUSAMA

**Bonus Songs:**
Folgende Passwörter schalten zusätzliche Lieder frei:

| Song-Titel | Passwort |
|---|---|
| Friends | MELODIOUS |
| Rydeen | GROOVY |
| Ultraman's Song | SUPERCOOL |
| Genom Screams | WONDERFUL |
| Unknown | SPLENDID |



## Metafight Ex

**Passwörter:**
Stage 1: E6C3D3KF
Stage 2: E6D3D3KG
Stage 3: E7C3D3KH
Stage 4: E7D3D3KI
Stage 5: F6C3D3KQ
Stage 6: F6D3D3KR
Stage 7: F7C3D3KU
Stage 8: F7D3D3KT



## Tony Hawks Skateboarding
*PAL-Version*

(Um die Cheats einzugeben, pausiert ihr das Spiel und haltet L gedrückt. Nun sollte die Nachricht "Enter Cheat" erscheinen. Habt ihr den Code korrekt eingegeben, wird sich der Bildschirm kurz bewegen.)

**Levelauswahl:**
C-↑, →, ↑, C-←, C-↑, ←, ↑, C-←, C-↑.

**Maximale Statistiken:**
C-↓, C-←, C-←, C-↑, ↑, ↓.

**Zeitlupe:**
C-←, ←, ↑, C-←, ←.

**Spezial-Technik immer aktiv:**
C-↓, C-↑, C-→, ↓, ↑, →.

**Alles freischalten:**
C-→, →, ↑, ↓, C-→, →, ↑, C-←, C-↑.



## Street Sk8er 2
**US-Version**

(Gebt die folgenden Tastenkombinationen im "Press Start Button"-Bildschirm ein, um den jeweiligen Code freizuschalten.)

**Alle Strecken:**
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □.

**Alle Boards:**
○, ○, □, ○, □, □, ○, R1.

**Alle Fahrer:**
←, ←, ○, ○, L2, □, →, R2.

**Volle Attribute und Trick-Level:**
L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←.

**FMV-Sequenzen anschauen:**
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.
(In den Optionen findet ihr jetzt den Menüpunkt "Movies".)

**Alternative Outfits:**
Haltet L1, L2, R1 oder R2 gedrückt und wählt die "Skate"-Option in der Charakterauswahl.

## Top Gear Rally 2
**US-Version**

(Gebt folgende Tastenkombinationen im Titelbildschirm ein, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren.)

**Kein Schaden:**
L, Z, Start, ↑, ↑.

**100.000 Sponsor Credits:**
L, Z, Start, L, L.

**Maximale Meisterschaftspunkte:**
L, C-↑, ←, L, L.

**"Speed Warp"-Perspektive:**
Z, C-←, R, ↑, →.

**Dicke Welt:**
Z, C-→, L, ↑, →.

**Dünne Welt:**
Z, C-→, R, ↑, →.

**Verkehrte Welt:**
C-↑, Z, Start, ↑, ↓.

**Hüpfende Wagen:**
C-↑, C-←, R, ↑, ←.

**Große Reifen:**
C-←, Z, R, ↓, ↓.

**Schwammige Reifen:**
R, C-→, Start, ↓, Z.

**Hi-Res-Modus:**
C-←, C-←, ←, L, L.
(Hierfür benötigt ihr das 4MB Expansion-Pak!)

**Kraft wiederherstellen:**
Gebt folgende Tastenkombination während der Rennen-Beschreibung ein: L, Z, R, L, Start.

## Metal Slug: First Mission

**Unbesiegbarkeit:**
Erreicht ein komplettes Ranking (23/23) auf dem Schwierigkeitsgrad Normal (mindestens).

**Levelauswahl:**
Beendet das Spiel erfolgreich, um die "S-Continue"-Option freizuschalten, die es euch erlaubt, jedes Level noch einmal zu spielen.

**Als Boss spielen:**
Beendet das Spiel auf höchstem Schwierigkeitsgrad erfolgreich und schaut euch die Credits an. Startet ihr nun ein neues Spiel, wird der Boss anwählbar sein.

## Fatal Fury: First Contact

**Als Alfred spielen:**
Kämpft euch bis in die achte Runde vor, ohne einen Kampf zu verlieren und ohne ein Continue zu benutzen. Außerdem solltet ihr fünfmal einen Gegner per "S.Power" erledigen. In Stage acht wird euch nun Alfred herausfordern - besiegt ihn und er wird anwählbar.

**Als Leo spielen:**
Um Leo freizuschalten, müsst ihr zunächst Alfred erspielen. Bewegt nun im Zwei-Spieler-Modus den Cursor über Alfred und haltet B für ein paar Sekunden gedrückt.
Im Einspieler-Modus könnt ihr Leo jedoch nicht anwählen!

## Syphon Filter 2
**US-Version**

**Super-Agent-Modus:**
Pausiert das Spiel, bewegt den Cursor auf die "Weaponry"-Option und haltet anschließend folgende Tasten gleichzeitig gedrückt:
L2 + Select + ○ + □ + ✕. Habt Ihr den Code korrekt eingegeben, erklingt ein Ton. Geht nun ins Options-Menü und wählt "Cheats".

**Bonus-Charaktere im Multiplayer-Modus:**
Beendet den Level "C-130 Wreck Site" in weniger als drei Minuten um folgende Charaktere aus Syphon Filter im Multiplayer-Modus freizuschalten:
Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer und den "bösen Wissenschaftler".

**Multiplayer-Level "Jungle" freischalten:**
Tötet Archer gegen Ende des "C-130 Wreck Site"-Levels mit nur einem Schuß (Head Shot). Benutzt hierzu am besten das Sniper-Gewehr.

**Multiplayer-Level "Surreal" freischalten:**
Befördert die erste Wache auf der linken Seite im Volkov Park so schnell wie möglich ins Jenseits, bevor sie das Auto zerstört. Sammelt danach die BIZ-2 in eben jenem Wagen ein.



## Fighting Force 2
**PAL-Version**

**Levelauswahl:**
Gebt im Bildschirm mit der Aufforderung den Start-Knopf zu betätigen einfach folgende Tastenkombination ein: ←, ↑, X, ↑, →, Y.
Habt Ihr den Code korrekt eingegeben blinkt der Bildschirm kurz auf.
Startet Ihr nun ein neues Spiel, könnt Ihr zwischen den einzelnen Levels auswählen.

**Unverwundbarkeit:**
Haltet im Bildschirm mit der Aufforderung den Start-Knopf zu betätigen folgende Tasten gedrückt: L + R + ← + Y + A. Habt Ihr den Code korrekt eingegeben blinkt der Bildschirm erneut kurz auf.

**Feuerwerk:**
Das erfolgreiche Durchspielen der actionreichen Prügelei ist nicht ganz umsonst:
Nach Beendigung des Spiels findet Ihr im Options-Menü die Feuerwerk-Option.



## Turok 2: Seeds of Evil

**Hier einige Passwort-Alternativen:**

**Alle Waffen**: DLVTRKBWPS
**Vogel-Modus:** DLVTRKBBRD

**Levelpasswörter:**

| *Level* Leicht | Medium | Schwer |
|---|---|---|
| *2* | | |
| DVYLWKVYYZ | QVYLWKVYYC, | DLTLWKVYYC |
| *3* | | |
| GRYLWKWVVN | TRYLWKWVYY | GNYLWKWVPP |
| *4* | | |
| DRYLSRWVVZ | QRYLSRWVPT | DNYLSRWVPT |
| *5* | | |
| GVZLSRSQVV | TRZLSRSQPS | GLZLSRSVPW |
| *6* | | |
| DVZLBVSQQT | QVZLBVSQVN | DLZLBVSVVB |
| *7* | | |
| GRZLBVBQQQ | TRZLBVBQVL | GNZLBVBQVL |
| *8* | | |
| DRZLBVBQQT | QRZLBVBQVN | DNZLBVBQVN |
| *9* | | |
| GVYNBVBQWC | TVYNBVBQQD | GLYNBVBQQD |

Sie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier jeden Monat die interessantesten Vertreter der Gattung „Schummelcodes". Viele aktuelle Titel für die PlayStation sind allerdings mittlerweile mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet, der das Abspielen der CD mit eingestecktem Modul verhindert. Wenn Ihr diese Codes trotzdem verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf den diversen Homepages von Blaze & Co. umsehen und dort die entsprechenden „Modulstop-Codes" herauspicken. Einmal eingegeben, läuft das Spiel dann auch mit eingestecktem Modul, und Ihr könnt nach Herzenslust Bonus-Modi aktivieren, Euch mit Items und Munition versorgen oder einmal ganz gemütlich alle Endsequenzen betrachten.

**Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure *fun*!**



## ECW Hardcore Revolution
*PAL-Version*

**Codes für alle Spieler:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | 8003 926A 3C00<br>D003 9258 01A0 |
| Kein Pin möglich: | D003 9258 01A0<br>8003 8FC0 0000 |
| Kein Auszählen möglich: | D003 9258 01A0<br>8003 8F1E 3C00 |
| Unendlich viele Kreations-Punkte: | 8006 8980 0000 |
| Unendlich viel Platz auf der Move-Liste: | 8006 0FA0 0001 |

**Codes für Spieler 1:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | D003 9258 01A0<br>800E 0EEE 0000 |
| Keine Gesundheit: | D003 9258 01A0<br>800E 0EEE 00FF |
| Unendlich viel Zeit ausserhalb des Rings: | D003 9258 01A0<br>800E 0DE4 03C0 |
| Schnelles Auszählen von Spieler 2 (Select drücken): | D00C 7148 0100<br>800E 2C5C 0000 |
| Kein Pin: | D003 9258 01A0<br>800E 0E74 0000 |
| Schnelles Pin an Spieler 2 (X drücken): | D00C 7148 0040<br>800E 2CEC 0086 |

**Codes für Spieler 2:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | D003 9258 01A0<br>800E 2D66 0000 |
| Keine Gesundheit: | D003 9258 01A0<br>800E 2D66 00FF |
| Unendlich viel Zeit ausserhalb des Rings: | D003 9258 01A0<br>800E 2C5C 03C0 |
| Schnelles Auszählen von Spieler 1 (Select drücken): | D00C 7154 0100<br>800E 0DE4 0000 |
| Kein Pin: | D003 9258 01A0<br>800E 2CEC 0000 |
| Schnelles Pin an Spieler 1 (X drücken): | D00C 7154 0040<br>800E 0E74 0086 |

## Urban Chaos
*PAL-Version*

**(Codes funktionieren nur ab GameBuster-Version 2.81)**

**Zeit hält an:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Fahrtraining Bronze: | 8019 6CB8 3C00 |
| Fahrtraining Silber: | 8019 6A54 3C00 |
| Fahrtraining Gold: | 8019 6E0C 3C00 |
| Physisches Training: | 8019 6FC8 3C00 |

**Kein Schaden an Fahrzeugen:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Fahrtraining Bronze: | 8019 7462 012C |
| Fahrtraining Silber: | 8019 7356 012C |
| Fahrtraining Gold: | 8019 75C2 012C |
| Der Verkehrsunfall: | 8019 4786 012C |

**Unendlich viel Gesundheit:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Geiselnahme: | 8019 7A4C 00C8 |
| Der Verkehrsunfall: | 8019 532C 00C8 |
| Der Selbstmörder: | 8019 4E0C 00C8 |

## SaGa Frontier 2
*PAL-Version*

**Sämtliche Codes funktionieren nur ab GameBuster 2.81!**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viele Chips: | 8001 03D6 000F |
| Anzahl an Charakteren im Kampf (1 bis 4): | 3001 0008 000? |
| Unendlich viele Gegenstände: | 5000 4002 0000<br>3001 009D 00FF |
| Alle Techniken: | 5000 1F01 0000<br>3001 003C FFFF |
| Unendlich viele HP: | 5000 1F70 0000<br>8001 040C 03E7 |
| Max. HP: | 5000 1F70 0000<br>8001 040E 03E7 |
| Unendlich viele/Max. LP: | 5000 1F70 0000<br>8001 0410 FFFF |
| Unendlich viele/Max. WP: | 5000 1F70 0000<br>8001 0414 FFFF |
| Max. WP-Erholung: | 5000 1F70 0000<br>3001 0417 0063 |
| Unendlich viele/Max. SP: | 5000 1F70 0000<br>8001 0418 FFFF |
| Max. SP-Erholung: | 5000 1F70 0000<br>3001 041B 0063 |
| Max. Kr: | 5000 1F70 0000<br>8001 040A 000F |
| Max. Muay Thai-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 041D 00E3 |
| Max. Schwert-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 041E 00E3 |
| Max. Axt-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 041F 00E3 |
| Max. Stab-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0420 00E3 |
| Max. Speer-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0421 00E3 |
| Max. Pfeil-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0422 00E3 |
| Max. Holz-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0423 00E3 |
| Max. Stein-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0424 00E3 |
| Max. Feuer-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0425 00E3 |
| Max. Wasser-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0426 00E3 |
| Max. Schall-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0427 00E3 |
| Max. Biest-Technik-Level: | 5000 1F70 0000<br>3001 0428 00E3 |

## Rollcage 2
*PAL-Version*

**Schneller Sieg durch Drücken der Select-Taste (GameBuster 2.0 oder höher nötig):**

D00C 2A4C FFFE
300D 2274 0004

| Cheat | Code |
|---|---|
| Alles freischalten: | 8001 9DEC 0300<br>3001 9DEE 0019<br>8001 9DF0 00FF<br>8001 9DF2 0000<br>8001 9DF4 0000 |

**60 bps-Modus (mit L2 an- und mit R2 ausschalten; GameBuster 2.0 oder höher nötig):**

D00C 2A4C FEFF
8001 9CAC 0100
D00C 2A4C FDFF
8001 9CAC 0000

| Cheat | Code |
|---|---|
| Hyper-Modus: | 800B 2B84 0000 |
| Anzahl an Wagen in Rennen und Cups (mindestens 01): | 3001 9C69 00?? |
| Turbo Power-Ups nehmen nicht ab: | 8008 BB96 2A00 |

## ISS Pro Evolution
*PAL-Version*

| Cheat | Code |
|---|---|
| Tore der Heimmannschaft: | 3007 59C3 00?? |
| Tore der Auswärtsmannschaft: | 3007 59C4 00?? |
| Jedes Tor ist ?? Tore wert: | 800E FF50 00?? |

## Fear Effect
*PAL-Version*

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Munition: | D003DE74 0002<br>8003DE76 3C00 |
| Unendlich viel Zeit: | D0028368 0008<br>80028366 3C00 |
| Keine Angst: | D0047F54 0068<br>80047F56 3C00 |

## Die Hard Trilogy 2
*PAL-Version*

**(Codes funktionieren nur ab GameBuster-Version 2.2 oder höher!)**

**Codes für den Adventure-Modus:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | E008 CD7D 0001<br>8010 2734 01F4 |
| Alle Waffen: | E008 CD7D 0001<br>8010 2810 00FF |

**Codes für den Lightgun-Shooter-Modus:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | E008 CD7D 0002<br>800E E37C 01F4 |
| Alle Waffen: | E008 CD7D 0002<br>800E E38C 00FF |
| Kein Nachladen der Pistole: | E008 CD7D 0002<br>800E E394 000F |

**Codes für den Race-Modus:**

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | E008 CD7D 0003<br>800F AD5C 01F4 |
| Unendlich viel Nitro: | E008 CD7D 0003<br>800F AD68 1388 |
| Unendlich viel Zeit: | E008 CD7D 0003<br>800F CB10 F000 |

## Road Rash: Jailbreak
*PAL-Version*

| Cheat | Code |
|---|---|
| Unendlich viel Gesundheit: | 800D 5846 5A5A |
| Unendlich viel Schaden: | 800D 585C 4040 |
| Unendlich viel Nitro: | 300D 82CC 000A |
| Max. Steals: | 300D 82D0 00FF |
| Max. TKO: | 300D 82D1 00FF |
| Max. Treffer: | 300D 82D2 00FF |

**Super-Waffe mit L1+L2 benutzen (GameBuster-Version 2.2 oder höher nötig!):** E00D 6EC4 0005
800D 5866 FFFF




# Fear Effect Lösung

## CD 1:

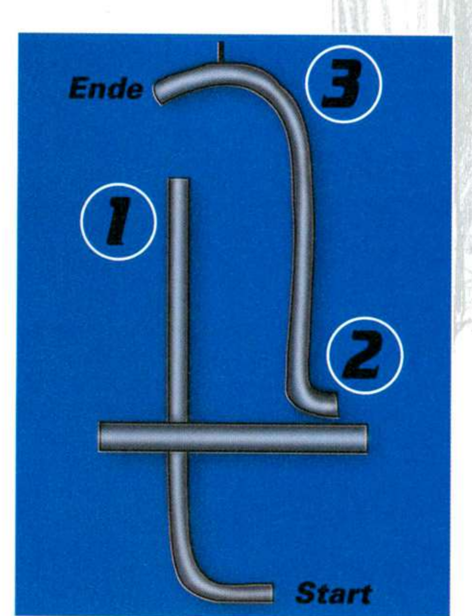
**Hana:** Betätigt in der Nähe des Helikopters den Schalter, um nach oben befördert zu werden. Oben angekommen, beseitigt Ihr nach ein paar Schritten die beiden Typen. Wendet Hana der Glasscheibe links neben der Leiter zu. Zerstört selbige und betretet das Rauminnere. Legt dort den Schalter um und nehmt auf der gegenüberliegenden Seite die Sicherung mit. Steigt dann die Leiter hoch. Oben angekommen, seht Ihr ein großes Ventilrad. Betätigt es, um mit dem ausströmenden Dampf die Wache zu töten. Lauft zur nächsten Leiter. Steigt nach unten und hebt dort den Schlüssel auf. Folgt dem Weg bis zum verschlossenen Tor. Öffnet es mit dem Schlüssel. Erschießt die Gegner; denn einer von ihnen hinterlässt die rote Magnetkarte. Hebt sie auf und öffnet damit die Hochsicherheitstür. Tötet den Wächter hinter der Tür. Betätigt den Überwachungsmonitor. Nach der kleinen Filmsequenz verlässt Hana durch die andere Tür den Raum. Lauft den Weg bis zum Aufzug weiter. Da einer der letzten Gegner eine Maschinenpistole hinterlässt, sollte man sie jetzt verwenden, da Hana in der nächsten Szene mit einer Gegnerschar konfrontiert wird. Folgt wiederum dem Weg, bis die Söldnerin zu dem Raum gelangt, wo Jin - der gefolterte Mann aus der Videosequenz - den Schlüssel verlor. Folgt dem Weg nach unten. Schaltet dabei sämtliche Gegner aus. Legt im grün leuchtenden Sicherungskasten die fehlende Sicherung ein. Lauft nun den Weg zurück. Stoppt bei den unter Strom stehenden Bodenplatten. Schaut Euch in aller Ruhe das Bewegungsmuster an, in welcher Reihenfolge die Platten mit Strom versorgt werden. Erkennt das Schema und Hana überwindet das Hindernis ohne Blessuren. Ihr müsst jetzt wieder zum Raum mit den Überwachungsmonitoren. Öffnet mit dem neu erworbenen Schlüssel den anfangs verschlossenen Schrank...

Begebt Euch nun zum Aufzug, um nach unten zu fahren. Dort angelangt, nimmt Hana links neben den beiden Ventilatoren die Drahtschere mit. Kämpft Euch bis zur Tür mit dem blauen Magnetkartenschloss durch. Nach einer kurzen Filmsequenz muss die junge Frau eine Bombe entschärfen. Das Rätsel ist wie folgt zu lösen: Fürs orange Licht kappt man die rote und gelbe Leitung. Fürs grüne Licht schneidet Ihr die blaue und gelbe Leitung durch. Fürs violette Licht sollte Hana die blaue und rote Leitung durchzwicken. Im Anschluss findet sich Hana außerhalb des Raumes wieder. Auf der Strecke zwischen den Ventilatoren und der Tür mit dem blauen Magnetkartenschloss befindet sich in der Nähe der bunt blinkenden Lichter eine verschlossene Tür. Bringt an der Tür das C4 an - es ist von der Bombenentschärfungsaktion übrig. Geht schnell in Deckung, da die Sprengladung binnen weniger Augenblicke explodiert. Begebt Euch auf den Weg zum Raum mit den Überwachungskameras. Dort angekommen, befindet sich rechter Hand ein Schild „Sign Access". Geht ein paar Schritte in Richtung des besagten Schildes. Klettert die Leiter nach unten. Außer ein paar kleineren Ganoven wartet ein Zwischengegner auf Hana. Tötet den Glatzkopf mit gezielten Salven in den Rücken. Hebt danach den Schlüssel auf. Im Anschluss begebt Ihr Euch zu der Konsole und entriegelt sie mit dem Schlüssel. Es folgt wieder ein Rätsel. Um es zu meistern, sollte Hana nochmals den Raum verlassen, da die Reihenfolge der vier Leuchtreklamen die Lösung preisgibt. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten...

**Glas:** Lasst nun Glas den Schalter drücken, welchen Hana zu Beginn des Spiels betätigt hat, um sich samt Helikopter nach oben zu befördern. Klettert im Anschluss an die Filmsequenz die Leiter in Windeseile hinauf. Zückt eine Waffe und erlegt alle Gegner. Lauft bis zur Leiter weiter. Steigt die Sprossen hoch, besteigt jedoch nicht das Dach. Wartet solange ab, bis der Helikopter nicht schießt. Steigt jetzt aufs Dach und spurtet zur Leiter auf der gegenüberliegenden Seite. Steigt die Sprossen schnell nach unten. Dort angekommen, begebt Ihr Euch gleich auf die Suche nach dem Metallrohr. Hebt es auf und malträtiert den orangefarbigen Behälter, welcher in der Nähe steht. Nachdem der Gaschwall Glas ins Gesicht geschossen ist, sollte man so weit wie es die Zieleinrichtung erlaubt, zurücktreten. Glas muss jetzt aus sicherer Distanz ein paar Kugeln abfeuern, so dass der Tank explodiert ...

**Hana:** Hebt schnell das Messer auf und erdolcht damit den Soldaten. Hana kann sich jetzt auch das Sturmgewehr aneignen. Verlasst den Raum. Hana muss nun alle Gegner töten, um in den Raum mit der Leiter zu gelangen. Versucht die Leiter nach oben zu steigen...

**Glas:** Glas befindet sich auf einem glühend heißen Röhrensystem, welches in Abschnitten erhitzt wird. Lauft auf dem Rohrstrang zur blinkenden Stelle (1). Dreht am Ventil. Tretet nun den Rückmarsch an. Lauft jedoch nicht zum Ausgangspunkt, sondern biegt nach links ab. Wartet auf dem unbeheizten Zwischenstück (2). Spurtet nach rechts weiter, bis Glas zum geraden Rohrstück kommt (3). Nach dem Abkühlen des Rohrs kann Glas gleich losrennen. Doch Ihr habt wenig Zeit zum Ausruhen. Der hartnäckige Kampfhubschrauber klebt dem Mann an den Fersen. Nur mit einem gewieften taktischen Manöver kann man das Luftgefährt abschütteln. Schießt zuerst aufs Banner auf der rechten Seite und dann auf die Banner des linken Bildabschnittes. Nach der gewaltigen Explosion findet sich Glas in einem Büro wieder. Verlasst es durch die Glastür. Da Glas evtl. unter Munitionsmangel leidet, sollte er dem Gang folgen und beide Gangster töten. Als Belohnung erhält der Kämpfer ein Sturmgewehr samt Munition. Im selben Flurtrakt befindet sich auch die aufgesprengte Tür. Lauft im Anschluss an den heftigen Schusswechsel die Rampe hoch, bis Ihr vor der Leiter mit dem Sign-Access-Schild steht - natürlich müsst Ihr die Gegner während des langen Fußmarsches wegpusten. Steigt die Leiter nach unten...




**Hana:** Hebt der Reihe nach die Magazine auf und ballert, was das Zeug hält, auf den Hubschrauber...

**Glas:** Nehmt die Beine unter die Arme anstatt gegen die Übermacht der Soldaten ankommen zu wollen. Glas muss solange auf dem Fenstersims rennen, bis er vor dem Hubschrauber steht. Springt dort schnell hinein... - Ende CD 1 -

## CD 2:

**Hana:** Am Bootssteg legt Ihr die beiden Einheimischen um. Zwei weitere Machetenkämpfer erwarten Euch wenig später. Nach dem Kampf sollte man an dem schlafenden Typen vorbeischleichen...

**Deke:** Zückt beide Waffen; denn Vorsicht ist besser als Nachsicht. Steuert den Weg bis zur Gabelung entlang. Lauft hier nach rechts. Nach einer Filmsequenz und einem kleinen Gefecht mit den Eingeborenen geht's weiter...

**Glas:** Auf der brennenden Brücke angelangt, ist Timing das A und O, um das Problem zu meistern. Logischerweise kann Glas die Brücke nur unversehrt überschreiten, wenn die Feuerwälle vor seinen Füßen für kurze Zeit erlöschen. Rennt im richtigen Moment von einer Stelle zur anderen. Haltet Euch jedoch nicht zu lange an einer Stelle auf...

**Hana:** Zückt sofort die Pistole und legt das grüne Gesocks um. Anschließend lauft Ihr am Haus vorbei, im dem Deke den Glatzkopf erschoss. Hana gelangt zu einer kleine-

ren Hütte. Sie erhält dort den Po Mon-Schlüssel. Rennt zurück zur Weggabelung und schlagt dort den anderen Pfad ein. Schließt am Ende die Hütte auf - natürlich stehen davor ein paar Ortsansässige im Weg. Schleicht Euch durch die Hütte. Hana muss jetzt die beiden Wachposten niederstrecken. Hanas Marschroute führt schnurstracks am langen Gebäude vorbei, wo sie umgehend noch drei Soldaten ausschalten muss (verwendet zwei Pistolen gleichzeitig und wartet solange, bis die Zielanzeige von grün auf rot wechselt). Wenig später lauert ein Soldat der Frau bei den benachbarten Kisten auf. Da Hana dem Gegner hilflos gegenübersteht, sollte sie jetzt die Hüllen (Handtuch) fallen lassen...

**Deke:** Streckt die Soldaten mit beiden Pistolen nieder. Lauft zu den zwei Tankbehältern. Der Soldat vor den beiden Tanks hinterlässt nach dem Ableben ein Sturmgewehr. Dreht Euch um. Tötet bei der Rampe die nächsten zwei Soldaten. Links und rechts vom Zug halten sich weitere Männer in Uniformen auf. Nach vollendeter Arbeit muss Deke zum offenen Waggon auf der linken Seite laufen. Nach der Filmsequenz sollte er gleich rechts hinter dem Aktenschrank in Deckung gehen. Fürs Bezwingen des hartnäckigen Zwischengegners bedarf es einer besonderen Vorgehensweise: Verlasst die Deckung nur, wenn der Gegner hinter der Ecke verschwindet. Ladet durch und empfangt ihn dann mit einer Feuersalve aus dem Sturmgewehr. Trotz der schweren Treffer begibt sich der Bösewicht wieder hinter die Ecke. Geht in Deckung, ladet durch und geht wieder in Stellung. Wiederholt diese Manöver, bis der zähe Bursche ins Gras beißt. Verlasst nun den Waggon. Draußen muss Deke drei Soldaten töten. Einer von den Toten hinterlässt den Schlüssel für die Leiter. Neben der Leiter befindet sich der dazugehörige Sicherungskasten (Schlüssel verwenden). Deke sollte am Besten bei allen drei Sicherungsreihen den Strom abschalten. Nun kann er die Sicherungen gefahrlos austauschen. Steckt nun die Sicherung wie folgt um: Eine Sicherung bei „Strom", die andere Sicherung bei „Lock 3". Stellt die Stromversorgung in der mittleren Spalte wieder her - die Leiter ist entsichert. Stellt den Strom wieder ab. Positioniert die beiden Sicherungen in der Spalte mit den Schildern „Strom" und „Leiter". Die Leiter fährt nach unten. Deke muss die Leiter nach oben klettern. Oben angekommen, schreitet der Kämpfer das Stahlträgerraster ab. Ein Tipp: Die aggressiven „Ninjas" sind besonders gegen das Sturmgewehr allergisch...

**Glas:** Ganz einfach: Schnellfeuergewehr entsichern und alle grünen Kumpanen damit wegpusten...

**Hana:** Schleicht Euch an den Soldaten links heran (von Hana aus rechts). Da Hana bestimmt unter akutem Munitionsmangel leidet, sollte man diesen Wächter sowie die beiden Soldaten auf der gegenüberliegenden Seite die Kehle aufschlitzen. Dabei ist das Anschleichen besonders wichtig. Bahnt Euch den Weg zur Hütte frei, wo Ihr zuvor die alte Frau gefunden habt. Hana muss den Po Mon-Schlüssel zum Öffnen der Tür verwenden. Auf dem Weg zur Weggabelung tötet ihr natürlich alle Gegner. Lauft nun zu der brennenden Hütte. Tötet dort alle Aggressoren. Einer der Toten hinterlässt den Ki Mon-Schlüssel. Steuert Hana in Richtung Zug. Von dort aus folgt Ihr dem Weg, bis Hana vor zwei verschlossenen Hütten steht. Ausschlaggebend ist nicht die rechte, sondern der Schuppen geradeaus. Öffnet das Schloss mit dem Ki Mon-Schlüssel. Tötet alle Personen im Raum. Als Beute erhält die junge Frau den Zugschlüssel. Führt Hana abermals zum Zug. Öffnet mit dem Zugschlüssel die Zugtür. Notiert Euch die Zahlenreihe vom weißen Papier, das an der Wand hängt. Gebt sie dann links in das Gerät ein. In der Reihenfolge von links oben nach rechts unten. Der Zug kommt in Fahrt...

**Deke:** Zückt schnell eine halbautomatische Waffe. Legt die beiden Soldaten um. Rennt mit Deke auf dem Zugdach der gewaltigen Explosion davon. Ansonsten ist er tot...

**Glas:** Lauft auf dem verunglückten Zug entlang. Vorsicht! Die Flammen können Glas verletzen. Schießt dabei alles über den Haufen, was eine grüne Uniform trägt. Klettert am Stahlträger hoch. Weitere Soldaten müssen getötet werden. Folgt den Gleisen. Biegt nach links ab. Tretet dem dreckigen halben Dutzend Soldaten entgegen. Hebt danach den LKW-Schlüssel auf und öffnet damit den LKW... - Ende CD 2 -

## CD 3:

**Glas:** Nehmt zuerst das Öl. Zerbrecht danach den Krug. Schüttet nun in der Raummitte das Öl aus. Aufgepasst! Für diesen bitterbösen Streich gibt's ein Zeitlimit - ansonsten erschießt Euch die Wache. Lockt die Wache in Richtung Ölpfütze. Nachdem die Wache auf dem Öl ausgerutscht ist, sollte sich Glas deren Waffe aneignen. Verlasst danach sofort die Speisekammer...

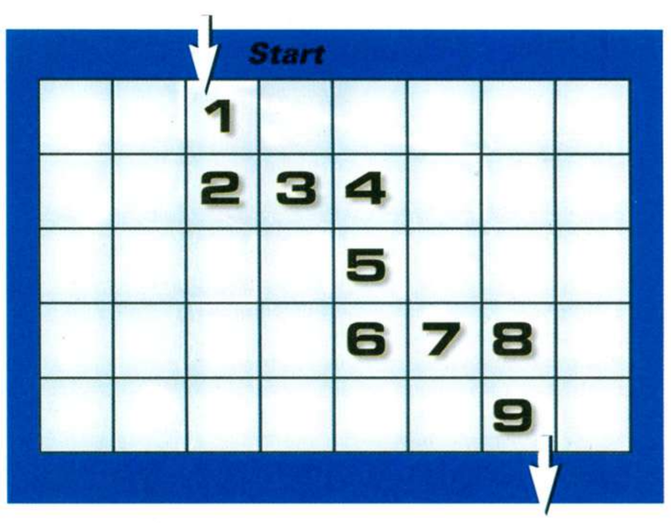
**Deke:** Deke muss über das Oberlicht laufen, um die Tür auf der anderen Seite zu erreichen. Entweder Ihr erkennt anhand der Scheinwerfer den richtigen Weg (gesprungene Glaselemente werden sichtbar) oder verwendet die Skizze zum sicheren Überschreiten...

**Glas:** Schleicht Euch um die Ecke und beobachtet die Bewegungsabläufe der Köche. Kriecht an den beiden hinteren Köchen vorbei, wenn die beiden Männer mit der Schürze im Vordergrund wild herumfuchteln. Stoppt zwischen den beiden blauen Feldern. Wartet solange, bis sich die Köche im Vordergrund zweimal hintereinander wild bewegt haben. Nur dann bietet sich die Gelegenheit gefahrlos an ihnen vorbeizuschleichen. Beim nächsten Koch muss man genau zwei Bewegungsbilder abwarten. Nutzt die etwas längere Verweilzeit des Koches am Herd zum Passieren (und immer schön Schleichen). Seid ihr endlich an den zwei letzten Pfannenbrutzlern vorbei (ähnliches Bewegungsschema wie beim rattenjagenden Vorgänger), muss Glas die Sprinkleranlage auslösen. Tötet danach alle Gegner. Nachdem der Typ vom heißen Fett außer Gefecht gesetzt wurde, entert Glas die grüne Tür - ein Speicherpunkt verbirgt sich dahinter. Glas muss nun im nahe gelegenen Salon die Gegner eliminieren und sich danach zur zweiflügligen Tür begeben...

**Hana:** In der Person von Hana begibt man sich zurück zum Salon. Dort warten wieder einmal ein paar Ganoven. Die junge Frau sollte nun zu Glas' letztem Speicherpunkt neben dem Salon laufen. Streift Euch in diesem Raum das knappe blaue Outfit über. Achtung! Lasst ab jetzt alle Waffen stecken - nutzt nur die Waffen einer Frau. Das wohlgeformte Geschöpf läuft jetzt zur nächsten Tür. Der Türsteher gewährt Hana Eintritt. Betretet nach der Standpauke nicht die erstbeste rote Tür, sondern lauft den Korridor entlang, bis Hana vor einer weiteren roten Tür steht - dort befindet sich auch ein Speicherpunkt. Eine Tür weiter - wieder eine rote Tür - trifft Hana auf Deke...

**Deke:** Bevor Ihr gleich mit den Waffen herumfuchtelt, sollte Deke die Bewegungsabläufe der Tänzerin auf dem Fernseher äußerst genau betrachten. Notiert Euch die Bewegungen im einzelnen. Geht nun zur roten Tür, wo der Speicherpunkt liegt. In diesem Zimmer befindet sich auch ein seltsamer Schrank. Werft die Münze ein, welche Deke im Zimmer (wieder hinter einer roten Tür) gegenüber der Treppe mitgenommen hat. Der Schrank entpuppt sich als Puppentheater. Gebt nun mittels der Knöpfe die fünf Bewegungsabläufe der Tänzerin ein:

1. beide Hände nach vorne ausgestreckt.
2. eine Hand nach rechts.
3. eine Hand nach links.
4. zugewandter Rücken mit erhobener Hand.
5. zugewandete Vorderseite mit erhobener Hand.



# Tipps & Tricks

Folglich tut sich eine Geheimtür auf. Verlasst den Raum durch die Tür links. Tötet beide Wachen. Hinter der Tür, welche durch zwei Vasen eingerahmt wird, liegt ein Speicherpunkt. Sucht die gelbbraune Tür. Dahinter liegt der Fahrstuhlschlüssel. Betätigt den Aufzug. Nahe dem Aus-/Einstieg liegt der Schraubenschlüssel. Deke sollte danach nicht gleich den Fahrstuhl in Erwägung ziehen, sondern die rechte Treppe nach unten wählen. Geht durch die rechte Tür. Erschießt beide Typen. Jetzt wird's heiß. Sammelt Eure Kräfte und führt Deke zum Rohr mit dem ausströmenden Dampf. Verschließt das Ventil mit dem Schraubenschlüssel. Hebt Madame Chens Schlüssel vom Boden auf. Führt Deke nach oben zur roten Tür mit dem weißen Baum... Öffnet sie mit Madame Chens Schlüssel...

**Glas:** Erledigt die Gegner mit beiden Pistolen bzw. der Shotgun. Auf dem Weg zur Küche muss Glas alle Feinde erledigen. Durchschreitet die Tür mit dem Türsteher und geht die Treppe nach oben. Folgt dem Gang zur violetten Tür mit den orangefarbigen Schriftzeichen. Erledigt in Nähe der Tür den Feind. Nach dessen Tod gibt er einen Schlüssel frei. Öffnet damit die violette Tür. Geht nun rechts durch die etwas kleinere rote Tür. Um den Mann unter dem Bett auszuschalten, bedarf es folgender Taktik: Postiert Deke am vorderen Ende des Doppelbetts. Bewegt Euch im Laufe des Gefechts ausschließlich an der Frontseite hin und her. Des Weiteren gibt der rote Punkt Aufschluss über die nächste Schussrichtung des Angreifers - weicht den Feuersalven aus. Verpasst dem Typen die Treffer beim Herausrollen aus der Deckung (der Gegner gibt sein „Auftauchen" mit einem Schrei kund)...

**Hana:** Steuert Hana zum Raum mit dem Puppentheater. Hana hat es nicht nötig jemanden zu töten, da sie ja noch im Outfit der „Belegschaft" durch die Gänge streift. Nutzt den Raum zum Zwischenspeichern. Geht im Anschluss zur übernächsten roten Tür. Packt dort die weiße Vase ein. Im Raum gegenüber der Treppe muss Hana den Mann um die Ecke bringen. Er hinterlässt einen Schlüssel. Die leichtbekleidete Frau muss nun zur violetten Tür mit den orangefarbigen Schriftzeichen. Geht durch die verdeckt liegende zweiflüglige Tür - die andere ist zu diesem Zeitpunkt noch verschlossen. Folgt dem Gang zum Springbrunnen. „Benutzt" den Springbrunnen. Hana sollte nun zurück in den Gang. Tötet dabei gleich die beiden Ganoven. Hebt nach dem Ableben der Typen den Büroschlüssel auf. Dieser Schlüssel öffnet die vormals verschlossene Tür im Salon. Steigt nun in den Fahrstuhl. Oben angekommen, folgt Ihr einfach dem Gang zur braunen Tür mit den beiden Vasen (Deke war hier schon einmal). Im Raum dahinter steht beim Schrank mit dem gelben Kreis die schwarze Vase. Nehmt sie umgehend ins Inventar auf. Des Weiteren befindet sich ein nützlicher Speicherpunkt im Raum. Um ins Gemach der Madame Chen zu gelangen, muss ein Rätsel gelöst werden. Dazu benötigt Hana beide Vasen. Stellt die weiße Vase auf die linke Seite und die schwarze Vase auf die rechte Säule. In das linke Gefäß gehört eine frische Blume, in das rechte Gefäß eine verwelkte Blume - mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. Hana muss zurück zum Fahrstuhl, da ihr nächstes Ziel der Salon ist. Legt dort die zahlreichen Zombies um. Geht nach dem Kampf zum Umkleideraum. Stellt Euch auf dem Weg dorthin auf martialische Auseinandersetzungen ein. Tötet im Umkleideraum die grüne Frau. Sie hinterlässt Hana den Schlüssel zum Kühlhaus. Es empfiehlt sich hier den Speicherpunkt zu nutzen. Schießt Euch abermals den Weg zur Küche frei - genauer gesagt, zur weißen Tür der Kühlkammer. Steckt dort die Schrotflinte ein. Steuert Hana durch die seitlich gelegene grüne Tür. Wagt Euch zum blauen Feuer. Streckt die Mädels mit Schüssen aus der Schrotflinte nieder. Im Laufe des Gemetzels lassen die angefaulten Fräuleins kleine Papierpuppen fallen. Hebt sie auf, um für kurze Zeit den feurigen Schutzwall zu senken - das feurige Bollwerk schützt Madame Chen vor Angriffen. Schießt erst nach diesem Geschehnis auf sie. Wiederholt diese Arbeitsgänge so lange, bis sich Madame Chen aus dem Staub macht. Ein Tipp: Beschützt Wee Ming vor dem bösen Gesindel. Nutzt die Kälte zur Euren Gunsten, da sich die Frauen in der Kühlkammer sehr langsam bewegen... - Ende CD 3 -

## CD 4:

**Hana:** Orientiert Euch links an der Plattform. Hüpft gemäß Plan auf den Steinen ans sichere Ufer. Ein Tipp: Schaut Euch bereits im voraus die Bewegungsläufe der Steine genau an; denn teilweise müsst Ihr pausieren, da die Steine ganz schnell auf- bzw. abtauchen und erst danach für längere Zeit an der Oberfläche verweilen. Folgt dem unheimlichen Pfad bis zu den drei Hütten. In der Hütte rechts außen befindet sich ein Speicherpunkt. Verlasst die Hüttensiedlung, folgt dem Pfad über die Brücke und wählt dann den rechten Weg. Erlegt alle Bösewichte. Hebt natürlich alle Gegenstände auf, die sie fallen lassen. Hana muss nun zur Brücke zurück, um den linken Pfad genauer zu erforschen. Erschießt auch hier alles, was kreucht und fleucht. Leider endet der Weg in einer Sackgasse. Hanas Aufgabe ist es jetzt zurück zur Siedlung zu gehen. Folgt dann dem linken Pfad. Ein Blitz schlägt im Scheiterhaufen ein und entfacht ein Feuer. Verbrennt im Feuer das Papyrus-Dokument. Daraufhin seht Ihr die Sequenz mit der lichterloh brennenden Papiertür. Achtung! Verbrennt die Papyrus-Munition in den dafür vorgesehenen Feuerstellen. Man erhält dafür reale Munition. Kämpft Euch nochmals den Weg über die Brücke frei. Wählt nun den Pfad zu Eurer Linken. Folgt dem Pfad zur kürzlich verbrannten Tür. Erforscht die Höhle. Im Inneren wartet Madame Chen auf Hana. Nehmt nach dem Small Talk die Puppe in Empfang. Verlasst die Höhle und steuert Hana zur Brücke. Folgt nun dem anderen Pfad zum Kinderzimmer. Dort gebt Ihr der Kleinen die Puppe. Lasst vom Kind ab und wendet Euch der Kommode rechts daneben zu. Zur Abwechslung muss sich Hana mit einer Spieluhr herumärgern. Wer nach stundenlangem Herumrätseln immer noch keine Lösung gefunden hat, sollte sich die nächsten Zeilen genau durchlesen:

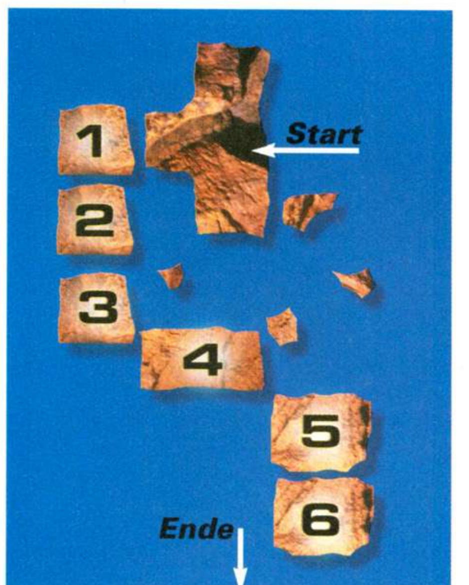
1. Vergleicht den gesprochenen Text mit den Wörtern in den fünf Spalten, welche links neben dem Kind an die Wand gekritzelt wurden.
2. Sortiert nun die Wörter, d. h. jenes Wort, das als erstes in den Aussagen der alternden Person im Kinderzimmer vorkommt und mit den Wörtern in den Spalten vorkommt, muss auch als erstes eingegeben werden.
3. Die arabischen Zahlen entsprechen dem momentanen Alter der anderen Person im Zimmer. Die Striche der Reihenfolge der Wörter.
4. Insgesamt fordert Euch das Rätsel viermal heraus. Macht Ihr einen Fehler, verfärbt sich das Fear Meter.

Wenn alle Stricke reißen, könnt Ihr einfach die folgenden Kombinationen der Reihe nach eingeben:

5. Jahre: IIIII, I
18 Jahre: II, IIIII, IIIII
35 Jahre: I, IIIII
88 Jahre: IIII, IIII, III, II

Entnehmt letztendlich als Belohnung das Stein-Pergament.

Führt Hana zurück zu Madame Chen. Tötet im Anschluss an das Gespräch die Dämonen. Außerdem müsste Hana jetzt einen Ast im Inventar haben. Geht zum Scheiterhaufen, wo Hana den Ast ins Feuer hält. Entzündet mit dem Ast die güldenen, silbernen und bronzenen Fackelständer. Daraufhin öffnet sich die Tür rechts neben den drei Hütten. Durchschreitet mit einer Waffe in der Hand das Portal. Erlegt nach der Plauderstunde mit dem Priester alle Gegner. Zudem sollte Hana alle Gegenstände vom Boden aufheben. Geht zurück zum Scheiterhaufen, um dort das Papyrus mit dem Torschlüssel in Flammen aufgehen zu lassen. Geht im Anschluss in die linke Hütte. Erledigt den Typen und steckt den liegengelassenen Schlüssel ein. Lauft mit Hana Richtung Kinderzimmer. Geht nicht hinein, sondern lauft daran vorbei, um zur verschlossenen Tür ein paar Schritte weiter zu gelangen. Benützt zum Öffnen den Torschlüssel...





**Glas:** Lauft zuerst auf den Eisschollen herum und sucht den Speicherpunkt. Durchschreitet eine Reihe von Türen - u. a. die Tür mit den chinesischen Schriftzeichen. Nach harten Auseinandersetzungen mit verschiedenen Gegnern erhält Glas den Mondschlüssel. Öffnet mit dem Mondschlüssel die graue versperrte Tür. Steuert zielstrebig auf die blinkende Ecke zu. Legt alle Angreifer sofort um. Lauft noch mal um die Ecke; denn es folgt eine zweite Angriffswelle. Ein paar Schritte weiter findet Glas eine Drachenstatue. Ein Tipp: Notiert Euch alle Namen der Drachen bis aufs letzte Wort. Zeichnet auch die Symbole am Sockel der jeweiligen Drachen ab. Klettert nun die Ranken nach unten. Unten angekommen, müsst Ihr zwei bissfreudige Hunde töten. Der Sonnenschlüssel kann nun ins Inventar aufgenommen werden. Glas stößt auf einen grünen Drachen bzw. grauen Drachen. Der Kämpfer sollte jetzt zur Sonnentür laufen, welche sich in unmittelbarer Nähe der Mondtür im Raum mit der blinkenden Ecke befindet. Öffnet mit dem Sonnenschlüssel die Tür. Abermals steht ein steinerner Drache im Raum. Glas muss nun zurück zum Standort der grauen und grünen Drachen. Passiert die beiden Statuen und klettert am Ende des Weges die Ranken nach oben. Lauft, ohne groß nachzudenken, über den aufgerissenen Boden - es passiert Euch nichts. Nach dem Fight mit den sechs Geistern dürft Ihr Euch endlich dem blauen Drachen zuwenden. Er befindet sich im hinteren Teil der Höhle. Klettert danach die Ranken nach unten. Notiert Euch im Spiegel die Reihenfolge der Bilder (sie verkörpern die Drachennamen). Der Spiegel zeigt folgendes an: Berg, Himmel, Wasser, Wasser, Erde, Wasser, Feuer, Himmel und Erde. Danach fängt die „Dia-Show" wieder von vorne an. Wenn Ihr fleißig mitgezeichnet habt, stellt das Rätsel kein größeres Problem dar. Wie Ihr wisst, definieren die Striche am Sockel den Namen des jeweiligen Drachen. Die leicht zerbrechlichen Bodenplatten müssen jetzt in der Reihenfolge der Bilder (aus dem Spiegel) betreten werden. Als weitere Hilfe dient die Zeichnung:

Ende →

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | 8 | 9 |
| | | | 7 | |
| | | 5 | 6 | |
| | 3 | 4 | | |
| 1 | 2 | | | |

→ Start

Auf der anderen Seite angelangt schnappt sich Glas das Schwert der Steinwache. Lauft nun zurück zur Mondtür. Dahinter befindet sich ein weiterer, aber namenloser Drache. Schlagt mit dem Schwert der Steinwache auf den Drachen - ein verborgener Geheimgang kommt zum Vorschein. Zwischenspeichern ist angesagt. Deke taucht unerwartet aus dem trüben Wasser auf. Versucht bei den drei verschiedenen Steinkonstellationen, welche im Lauf des Kampfes auf- bzw. abtauchen, Dekes unterschiedliche Bewegungsmuster zu erkennen. Weicht dem Angreifer so lange aus, bis er für einige Sekunden auftaucht. Wählt immer eine Waffe mit hoher Schussfrequenz - Feuer frei...

**Hana:** Geht in die Höhle zum Priester. Steckt dort den zweiten Teil vom Weidenbaum aus Stein sowie die Kurbel ein. Verlasst die Höhle und geht durch die violette Tür am anderen Ende des Weges. Ihr befindet Euch wieder im Vorhof zur Höhle nahe des Kinderzimmers. Lauft an den drei Hütten vorbei zum Scheiterhaufen. Von hier aus zum Brunnen. Glass muss hier die Kurbel verwenden. Hana findet im Eimer das Auge aus Stein. Lauft mit Hana auf dem Pfad weiter...

**Glas:** Glas muss sich von links nach rechts durchwühlen. Kämpfen ist zwecklos. Rennt um Euer Leben...

**Hana:** Lauft mit Hana auf dem Pfad weiter. Erschießt auf der plateauähnlichen Wegverbreiterung beide Mönche. Folgt dem Pfad zur verschlossenen Tempeltür. Um die Tür zu öffnen, löst man folgendermaßen das Rätsel: Verknüpft die rechte Baumhälfte mit den drei Kerzen. Danach die linke Baumhälfte mit dem schwarzen Baumstamm. Im Anschluss das Auge mit dem eimerähnlichen Gegenstand und schließlich die Schriftrolle mit dem Symbol des Uhren-Puzzles. Geht in dem seltsam anmutenden Raum zum Bauwerk mit den roten „Fensterläden". Werft die Puppe ins Feuer. Nun beginnen die drei Schriftzeichen in der oberen Reihe zu leuchten. Sucht die gleichen Zeichen auf dem Boden und an den vertikal rotierenden Rollen. Soviel sei verraten: Zwei Symbole befinden sich auf dem Boden und eines an einer senkrechten Rolle. Setzt dort das passende Inventar aus „Stein" ein...

**Das Finale:** Hanas und Glas' Endgegner sind harmloser als sie anfangs erscheinen. Jedoch unterscheiden sie sich. Abhängig vom gewählten Charakter muss man eine andere Taktik wählen. Hana muss die kleinen Dämonen abschießen, da sie neben Papyrus-Munition auch Geld hinterlassen. Weicht auf der einen Seite immer den Strahlen aus, auf der anderen Seite müsst Ihr nur das Geld ins Feuer schmeißen. Nach drei Versuchen gehört Hanas Gegner der Vergangenheit an... Ein Tipp: Unterschätzt die Strahlen des Endgegners nicht, da er nach den Energieeinbußen immer aggressiver wird.

Glas sollte für den Kampf halbautomatische Waffen wählen. Er muss zuerst die kleinen Viecher niedermetzeln bevor der richtige Gegner ins Visier genommen werden kann. Wiederholt diesen „Arbeitsschritt" drei- bis viermal und dieser Gegner tritt die Reise über den Jordan an... - Ende CD 4 -

# NEXT GENERATION

## Tokio Game Show

***Der große Messe-Bericht - alles über die Zukunft des Videospiels!***

## Nightmare Creatures II




***In London ist die Hölle los!***

## Romance of the Three Kingdoms

***KOEI's zweiter Streich – diesmal auch für Europäer?***

## MDK2

***Der skurrile Action-Mix im Detail!***

## Metropolis Street Racer



***Was gibt's neues in der City?***

## Ecco the Dolphin



***Mit Sega in die Tiefen des Ozeans.***

## Perfect Dark



***Kommt's? Kommt's nicht? Mal sehen, ob uns Joanna Dark wieder mal versetzt...***

## The World is Not Enough



***Konkurrenz für Rares Ego-Shooter-Referenz?***

## NTSC-Test:



***Star Gladiator***
***Faselei***
***Dive Alert***

**OH NEIN! Robert hat in einem unbeobachteten Moment den Redaktions-Kühlschrank geöffnet und versehentlich Manfred, den Schimmelwuchs freigelassen! (von links nach rechts: Daniel Johannes, OPM-Kollege Carsten Grauel, Simon Krätschmer)**



**Mit fun in den Frühling... Ab 17. Mai überall erhältlich!**

# IMPRESSUM


**So erreicht Ihr uns**

**Anschrift der Redaktion:**
CyPress Verlags GmbH
Redaktion fun generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 / 4 06 91 23
E-Mail: redaktion@fungeneration.com

**Anschrift des Abonnement-Services:**
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 071 32 - 95 92 31
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax: 071 32 / 95 91 01
Abo-E-Mail:
E-Mail: vogelabo@dsb.net

**Elektropost:** Leserbriefe@fungeneration.com
**Redaktionsdirektor Konsolentitel:** Stephan Girlich
**Chefredaktion:** Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)
**Stellv. Chefredakteur:** Daniel Johannes
**Redaktion:** Simon Krätschmer
**Autoren:** Winnie Forster, Jan Urban, Carsten Grauel, Dirk Gemeinhardt
**Korrespondenz, Japan:** Frank Michaelis
**Projektleiter Neuentwicklungen:** Götz Schmiedehausen
**Art Direction:** Kai Neugebauer
**Layout:** Georg Behringer, Stefan Kachur, Miriam Eisele
**Illustrationen:** Mathias Neumann
**Textkorrektur:** Ariane Suckfüll
**Freie Mitarbeiter:** Andreas Binzenhöfer,Philipp Noack, Nils Kedeinis, Mathias Freisinger
**Geschäftsführer:** Stefan Winners
**Anzeigenleiter:** Wolfgang Hartmann, Tel.: 09 31 / 4 06 91 10, Fax.: 09 31 / 4 06 91 15
**Anzeigenverkauf:** Markus Lutz, Tel.: 09 31 / 4 06 91 12
**Disposition:** Birgit Latzel, Tel.: 09 31 / 4 06 91 11
**Vertriebsleiter:** Axel Herbschleb





So können Sie ***fun generation***abonnieren:
**Tel.:** 0 71 32 / 95 92 31
**Fax.:** 0 71 32 / 95 91 01
**Elektropost:** vogelabo@dsb.net
**ABO-Service:** dsb-Abo-Service GmbH, 74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr





**Verlag:** CyPress Verlags GmbH, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

**Anzeigenpreise:** Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

**Vertrieb** Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):
IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen,
Tel: +49-02234 /96365-0, Fax: +49-02234/96365-55.
**Bezugspreise:**
Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.
**Bankverbindungen:**
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.





**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** Bemani-Sessions, jede Menge Taschentücher, Olynth-Schnupfenspray, Sinupret forte, 300W-PS2-Converter (for GIs only!), Simons ominöse Streichholzschachtel, "Eiskalte Engel"-Soundtrack, Tills Ladegerät, Fabians eklige Kotzfilmchen, Simons eklige Kotzsessions, nächtlicher Future-Telefonterror und ca. 500 drückende Japaner, das Rotkreuz-Boot. Tele-Multi-Play.

**Special Thanx an:** Burke ich weiß, den Brombächle, PS2-Tourist-Ramza, die Sims, Mark "Referenzen-Zombie" Liebold, Chris Weiße und den CyPress-Grippe-Virus.
**Very Special Thanx an:** Euch Leser!


**Mailterrorist des Monats:**
Christian Wiemhöfer (Tu' das nie wieder!)
**Alkohol-Leiche des Monats:** Simon Krätschmer
**Zitat des Monats:**
"Schaut euch den Carsten an – der kennt mich gut und redet trotzdem mit mir! Das freut mich!"
(Simon Krätschmer über O.P.M.-Kollege Carsten)
**Dummes Zitat des Monats:**
"Ridge Racer ... wenn ich das schon höre! Reicher Raser – was soll das denn bedeuten?"
(Daniel Johannes, Videospiel-Fachpresse, 1:00 Uhr nachts)










Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

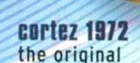




10 Jahre Theo Kranz Versand
Theo KRANZ VERSAND
Laden KRANZ GAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
nur Laden - kein Versand Brückstrasse 42-44 im Brückcenter 44135 Dortmund
Versand KRANZ VERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
UND LADEN
AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich Tel.:0049-9313545288
0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
PlayStation
PlayStation Dual Shock 249,-
Antennenkabel 24,95
RGB-Kabel 14,95
Controller Dual Shock orig. 59,95
Memory Card 15 Block orig. 29,95
Lenkrad Jordan GP 119,95
Pistole Scorpion 59,95
Pro Carry Case - Blaze 69,95
Gamebuster CDX 99,95
XPloder FX 84,95
Multi Tap 44,95
Space Station 24,95
Syphon Filter 2 (PSX) 89,95
Metal Gear Solid VR Miss. 44,95
Mission Impossible 89,95
Music 2000 89,95
NBA Live 2000 89,95
NHL 2000 89,95
Pac-Man World 89,95
Player Manager 2000 69,95
Pong 79,95
Rainbow Six 89,95
Roadsters 89,95
Shadow Madness 89,95
South Park Rally 89,95
Spec Ops 89,95
Superbike 2000 89,95
Supercross 2000 89,95
Tarzan 99,95
Theme Park World 89,95
Urban Chaos 89,95
Wipeout 3 99,95
Worms Pinball 79,95
Wu Tang Clan 89,95
Xena: Warrior Princess 89,95
Nintendo 64
Nintendo 64 Color Edition 199,-
N64 Donkey Kong Pak 299,-
Rumble Pak original 34,95
Transfer Pak orig. 29,95
Rainbow Six 99,95
Rayman 2 119,95
Ridge Racer 64 109,95
Ruff & Tumble 109,95
Shadowman 49,95
Bomberman Hero 49,95
F-Zero X 59,95
NBA Courtside 29,95
Penny Racers 49,95
Shadowman 49,95
Tonic Trouble 79,95
Pokémon - blaue Edition 64,95
Pokémon - rote Edition 64,95
Pokémon - gelbe Edition (Juni) 64,95
Dreamcast
Dreamcast (kein Skonto!!!) 399,-
Controller orig. 59,95
Keyboard orig. 59,95
House of Dead 2 89,95
MDK 2 99,95
NBA 2K 94,95
Power Stone 89,95
Rayman 2 89,95
Shadowman 89,95
Soul Calibur 89,95
Tomb Raider 4 89,95
Virtua Striker 2 89,95
GAME BOY COLOR
GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Bust A Move 2 29,95
Gargoyles Quest 34,95
Spirou 34,95
Superman 29,95
Tamagotchi 29,95
PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Breath of Fire 3 29,95
Cardinal Syn 29,95
Colony Wars 2 29,95
Popoulos 49,95
Rollcage 34,95
Shadowman 49,95
WWF Attitude 49,95
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:

THE ORIGINAL STORES

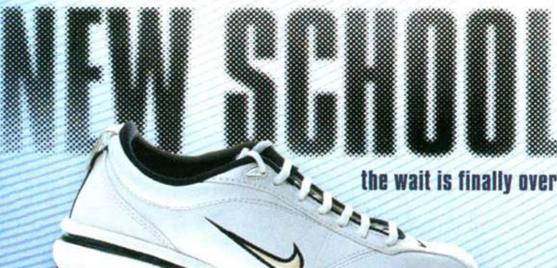
VISIT OUR NEW WEBSITE: WWW.ORIGINALSTORES.DE



cortez 1972
the original

# OLD SCHOOL
## 28 YEARS LATER
# NEW SCHOOL

the wait is finally over



cortez 2000
the limited edition

**CORTEZ 2000 LIMITED EDITION**
available in our stores april 2000



**JUMP SPORTS**
Feuerseehaltestelle
Silberburgstrasse 148
70176 Stuttgart
0711 : 611611

**ARTCORE**
Neben Breuninger
Marktstrasse 6
70173 Stuttgart
0711 : 2368166

**FLAVA**
Kinocenterpassage
Marienstrasse 12
70178 Stuttgart
0711 : 618981

**FRESH MARKET**
Kinocenterpassage
Marienstrasse 12
70178 Stuttgart
0711 : 618990

**PRIME TIME**
Neben McDonald's
Waldstrasse 24-28
76133 Karlsruhe
0721 : 9203557



**CARTEL**
Neben Heinrich Hübsch Schule
Fritz-Erler-Strasse 12
76133 Karlsruhe
0721:356622




**CRENSHAW**
gegenüber Ex-Horten
07/26 (Kunststrasse)
68161 Mannheim
Tel: 0621 : 1221800